Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8170016
Centre d'intérêt: 72

Beaudoin, Manon.

Jeux éducatifs et apprentissage du français / Manon Beaudoin, Christiane Dalpé-Bissonnette ; ss la dir. de Diane Allard et Christophe Hopper. -- [Montréal] : Université de Montréal, P.P.M.F. primaire, 1980.
118 p. ; 28 cm. -- (Le Français à l'école primaire. Recherches et essais ; 1)

Bibliographie: p. 117-118.

ISBN 2-920156-00-4

Cote Dewey: 372.6'044/B373j Cote LC: LB/1577/.F8

Descripteur(s): *Jeu éducatif *Evaluation du matériel didactique *Didactique du français *Grille d'évaluation *Questionnaire *Primaire (Niveau)

Présentation des résultats d'une analyse et d'une évaluation qualitatives de jeux éducatifs commerciaux reliés à l'apprentissage du français (jeux linguistiques) et particulièrement adaptés au niveau primaire. Exploratoire plutôt qu'expérimentale cette recherche tente de remédier à la carence de documentation sur la valeur pédagogique de ces jeux. Les auteurs élaborent une grille d'appréciation (présentation matérielle, convenance et nombre de joueurs, règles, valeur récréative, valeur éducative, autres possibilités d'exploitation, appréciation globale), l'appliquent à quelques jeux et confrontent les résultats obtenus aux observations de parents et d'enseignants.

Douze enseignants de quatre écoles de la région de Montréal ont participé au projet. Ils ont utilisé un minimum de cinq jeux dans leurs classes durant un mois. Quelques parents ont aussi apporté leur collaboration. Un questionnaire (reproduit en annexe avec la méthode d'évaluation des résultats) leur a été distribué. On a recueilli des données suffisantes pour neuf jeux: Anagram, Double Domino, Grand jeu des mots croisés Nathan, Loto des professions, Mots croisés pour les petits, Probe, Scrabble, Scrabble pour juniors, Spill'n Spell.

En général, les observations des parents et des enseignants confirment les analyses préalables. Quelques variables incontrôlées et la petitesse de l'échantillon forcent néanmoins à tempérer les résultats. Il n'empêche que cette étude devrait aider l'évaluateur dans le choix des jeux.

Type de document: r
Région(s) administrative(s): 06
Financement: Bénéficiaire - Université de Montréal. Faculté des sciences de l'éducation
Organisme(s) source(s) - MEQ - DGES

Programme(s) de subvention - PPMF

Auteur de l'analyse: ar

E D U Q

Jeux éducatifs et apprentissage du français

Manon Beaudoin
Christiane Dalpé-Bissonnette

Recherches et essais
Numéro 1

Université de Montréal
Faculté des sciences de l'éducation
P.P.M.F. primaire

E D U Q 8170016

LE FRANÇAIS À L'ÉCOLE PRIMAIRE
SÉRIE : RECHERCHES ET ESSAIS
NUMÉRO 1

JEUX ÉDUCATIFS ET APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS

MANON BEAUDOIN
CHRISTIANE DALPÉ-BISSONNETTE

sous la direction de
Diane Allard et Christophe Hopper
P.P.M.F. primaire
Université de Montréal

PROGRAMME DE PERFECTIONNEMENT DES MAÎTRES DE FRANÇAIS AU PRIMAIRE
UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL
1980

Conception graphique de la couverture: Daniel Bergeron

Cette recherche a été réalisée grâce
à une subvention octroyée par le Ministère
de l'Éducation du Québec au Programme de
perfectionnement des maîtres de français au
primaire (P.P.M.F.) de l'Université de Montréal.

Dépôts légaux
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 2-920156-00-4

© Centre de diffusion, Programme de perfectionnement des maîtres de
français au primaire, Université de Montréal, 1980.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS..... 1

INTRODUCTION..... 3

PREMIÈRE PARTIE - CRITÈRES POUR L'ÉVALUATION DES JEUX LINGUISTIQUES..... 7

TABLEAU-SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS CONSTITUANTS DU CADRE D'ANALYSE..... 7

DESCRIPTION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION RETENUS..... 9

Présentation matérielle..... 9
Convenance et nombre de joueurs..... 10
Règles..... 11
Valeur récréative..... 12
Valeur éducative..... 12
Autres possibilités d'exploitation..... 14
Appréciation globale..... 14

DEUXIÈME PARTIE - RÉSULTATS DES ANALYSES ET DES CONSULTATIONS..... 17

LISTE DES JEUX ÉTUDIÉS..... 18
ANAGRAM, JEU D'ANAGRAMMES ET DE MOTS CROISÉS..... 19
DOUBLE DOMINO (DOMINO DUETT)..... 33
GRAND JEU DES MOTS CROISÉS NATHAN..... 43
LOTO DES PROFESSIONS (KOMBI LOTTO)..... 53
MOTS CROISÉS POUR LES PETITS..... 63
PROBE, JEU DE MOTS..... 71
SCRABBLE (édition française)..... 79
SCRABBLE POUR JUNIORS..... 87
SPILL'N SPELL..... 97

CONCLUSION..... 105

GRANDES LIGNES DES RÉSULTATS..... 105
PORTÉE DE CETTE ÉTUDE..... 106

ANNEXE I - GRILLE D'OBSERVATION..... 111

ANNEXE II - MÉTHODE D'ÉVALUATION DES RÉSULTATS..... 113

BIBLIOGRAPHIE..... 117

AVANT-PROPOS

Cet ouvrage présente les résultats d'une analyse et d'une évaluation qualitatives de certains jeux éducatifs spécifiquement orientés sur l'exploitation de la langue française (jeux linguistiques). Cela n'est pas le fruit d'une recherche expérimentale, mais l'aboutissement d'une démarche exploratoire. Que le lecteur ne s'attende donc pas à rencontrer des statistiques rigoureuses sur la valeur du jeu éducatif pour le développement d'habiletés ou l'acquisition de connaissances dans l'apprentissage du français.

Les données de cette étude permettront plutôt, nous osons l'espérer, de sensibiliser le lecteur à la valeur de certains jeux linguistiques en ce qui a trait aux occasions privilégiées d'apprentissage qu'ils suscitent et à l'atmosphère de détente et d'enthousiasme qu'ils provoquent. On reconnaît bien que l'enfant qui joue dans une telle atmosphère s'amuse; mais les mots "jeu" et "amusement" ont le plus souvent une connotation péjorative dans le vocabulaire adulte. On oublie que l'enfant qui joue continue à se développer et travaille à se dépasser lorsque le défi que lui pose le jeu est à sa mesure. Selon la mobilisation des énergies de l'enfant et compte tenu des objectifs et des démarches impliqués, la situation de jeu sera d'une valeur plus ou moins grande pour l'apprentissage. C'est ce que nous tentons d'analyser et d'évaluer ici.

Nous tenons à souligner que nous n'aurions pu écrire cet essai sans la participation de plusieurs personnes. Nous voulons particulièrement remercier Diane Allard, alors responsable de la Didacthèque du Programme

de perfectionnement des maîtres de français au primaire (P.P.M.F. primaire) de l'Université de Montréal et Christophe Hopper, alors chargé d'enseignement* au P.P.M.F. primaire, qui ont suivi de très près toutes les étapes de préparation, d'exécution et de rédaction de cette recherche.

Notre reconnaissance s'adresse aussi à Denis Roberge, alors responsable du Centre de diffusion du P.P.M.F. primaire, pour ses observations concernant la conception d'ensemble de l'ouvrage et pour son travail indispensable de révision. Nous avons de même grandement apprécié la contribution de Murielle Morissette, enseignante à la commission scolaire de Saint-Eustache, d'Emmanuel Chénard, conseiller pédagogique en français à la commission scolaire Deux-Montagnes, et de Michel Carbonneau, professeur agrégé à la Faculté des sciences de l'éducation de l'Université de Montréal, pour leurs précieuses suggestions.

Enfin, nous voulons remercier tous nos autres collaborateurs: directeurs d'école, enseignants, parents et enfants. Sans leur participation, cette étude n'aurait pu être réalisée.

---

* Christophe Hopper est encore au P.P.M.F. primaire, mais en tant que professeur adjoint.

Manon Beaudoin et Christiane Dalpé-Bissonnette ont effectué ce travail en tant qu'auxiliaires de recherche au P.P.M.F. primaire. Elles étaient alors étudiantes à la Section d'éducation préscolaire et d'enseignement élémentaire de la Faculté des sciences de l'éducation de l'Université de Montréal.

INTRODUCTION

La popularité des jeux éducatifs commerciaux s'est accrue dans les écoles. Mais connaissons-nous leur valeur? Et savons-nous les exploiter de façon intégrée à une démarche éducative - autrement que dans une période libre, à titre de passe-temps ou de récompense pour les plus rapides et les plus doués des élèves ou comme moyen de détente pour le groupe?

La première de ces questions souligne l'importance d'adopter une attitude plus critique face à ces jeux qu'on met entre les mains des enfants. Nous y croyons. Malheureusement, la documentation relative aux jeux éducatifs commerciaux s'avère pratiquement inexistante. Les renseignements très incomplets obtenus par consultation auprès de spécialistes dans le domaine du jeu ou du jeu éducatif nous confirment cette absence.

Quant à l'intégration du jeu éducatif commercial à la vie de la classe, elle ne devrait pas se faire sans une connaissance préalable de la valeur de ce type de jeu comme outil d'apprentissage en milieu scolaire ou comme moyen d'enseignement.

C'est donc à l'étude des valeurs éducatives et ludiques propres à quelques jeux éducatifs commerciaux que se consacre essentiellement cet ouvrage. Par choix, l'évaluation porte sur des jeux spécifiquement reliés à l'apprentissage du français (jeux linguistiques) et particulièrement adaptés au niveau du cours primaire.

Les jeux analysés ont été sélectionnés parmi un éventail de plus de cent-cinquante jeux éducatifs disponibles à la Didacthèque du Programme de perfectionnement des maîtres de français au primaire (P.P.M.F. primaire) de l'Université de Montréal. La sélection restreinte de douze jeux ne dévalorise en aucune façon les autres jeux disponibles. Ce n'est là que l'effet d'un choix interne à la structuration de notre étude: nous avons volontairement choisi de limiter le nombre de jeux à analyser, en nous concentrant sur ceux dont les propriétés ludiques nous sont apparues avec le plus d'évidence. La liste de ces jeux figure au début de la deuxième partie de cet ouvrage.

La première partie décrit les critères retenus pour nos analyses. Les informations critiques complètes et précises sur le jeu éducatif commercial étant rares sinon inexistantes, c'est à partir de données succinctes et de réflexions personnelles que nous avons cherché à établir des critères pertinents à l'évaluation de tout jeu linguistique. Nous avons ainsi considéré tous les facteurs susceptibles d'exercer une influence sur l'attrait de l'enfant pour le jeu et sur les valeurs éducatives du jeu.

La deuxième partie rapporte les résultats de nos analyses sur la base de ces critères. Parallèlement au contenu élaboré de ces analyses personnelles, nous présentons des données issues de consultations auprès d'enseignants et de parents qui ont bien voulu collaborer en nous faisant part de leurs observations lors de l'utilisation des jeux par des enfants. Soucieux de produire une étude concrète et "objective", quoique non expérimentale, nous avons choisi de soumettre les jeux sélectionnés à une utilisation élargie en milieux scolaire et familial.

Quatre écoles ont ainsi accepté de collaborer, pour un total de douze enseignants à différents niveaux du cours primaire. Compte tenu de la quantité de jeux et du temps disponibles, nous n'avons pu étendre cette utilisation sur une plus grande échelle. À tout le moins, afin de garantir un certain degré de validité à l'étude, nous avons fixé à cinq le minimum de jeux prêtés dans chaque classe. Un prêt d'une période d'un

mois nous a semblé suffisamment long pour permettre de multiplier les possibilités d'exploitation des jeux, tout en n'affectant pas l'horaire de la classe.

Il nous a paru important de recourir aux familles puisque les jeux éducatifs commerciaux ont également une place à la maison. Les parents qui ont collaboré à l'étude ont été recrutés dans notre entourage et par le biais d'une annonce dans la revue *Québec français*.

Nous avons pu recueillir des observations et des commentaires relativement faciles à compiler et à comparer à nos analyses personnelles, en soumettant à ces collaborateurs une grille d'observation conçue à partir des critères préalablement retenus. Il leur était demandé de remplir la grille à la lumière des réactions des enfants face au jeu, afin d'éviter les jugements personnels; il leur était même suggéré de la remplir avec les enfants. Cette grille d'observation est reproduite à l'annexe I.

PREMIÈRE PARTIE

CRITÈRES POUR L'ÉVALUATION DES JEUX LINGUISTIQUES

Nos premières démarches de recherche dans le domaine du jeu éducatif commercial se sont avérées peu fructueuses.La documentation écrite est avare sur ce sujet. La générosité des personnes consultées n'a que partiellement comblé cette lacune. C'est donc à partir de réflexions personnelles que nous avons pu compléter l'élaboration de notre cadre d'analyse.

TABLEAU-SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS CONSTITUANTS DU CADRE D'ANALYSE

Le tableau de la page suivante présente sommairement les aspects que nous jugeons pertinents pour l'évaluation des jeux linguistiques. Chacun de ces aspects fait ensuite l'objet d'une description détaillée.

1. Présentation matérielle
   - . emballage
   - . format
   - . illustrations
   - . pièces

2. Convenance et nombre de joueurs
   - . âge visé
   - . nombre de joueurs

3. Règles
   - . présentation des règles
   - . clarté des énoncés
   - . application des règles
   - . originalité et diversité des règles
   - . conclusion du jeu
   - . intervention de l'adulte

4. Valeur récréative
   - . exercice ludique par opposition à exercice scolaire
   - . atmosphère de jeu
     - détente
     - enthousiasme
     - intérêt

5. Valeur éducative
   1) apprentissages en français
      - expression orale
      - vocabulaire
      - orthographe d'usage
      - orthographe grammaticale
      - construction de phrases
   2) apprentissages dans d'autres domaines que le français
   3) exercice d'aptitudes
      - réflexion
      - observation
      - ...
   4) stimulation de l'attention et des échanges entre les joueurs
   5) incitation à la recherche

6. Autres possibilités d'exploitation

7. Appréciation globale
   - . adaptation au milieu québécois
   - . référence au vécu de l'enfant

DESCRIPTION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION RETENUS

Les éléments affichés au tableau-synthèse constituent, à nos yeux, autant d'aspects susceptibles d'exercer une influence sur l'intérêt de l'enfant face au jeu et de faire du jeu un instrument favorable à l'apprentissage. Les critères d'évaluation que nous avons développés font donc état de la valeur que nous croyons devoir attacher à chacun de ces aspects pour qu'un jeu soit réellement éducatif et récréatif.

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

La présentation matérielle du jeu revêt une importance certaine puisque c'est par elle que s'effectuent les premiers contacts de l'enfant avec le jeu. Les aspects esthétiques et pratiques de cette présentation sont à considérer.

L'emballage du jeu (boîtier, couverture, etc.) doit pouvoir déclencher un intérêt réel au premier coup d'oeil. Graphisme , couleurs et illustrations de la couverture doivent non seulement être visuellement attrayants mais aussi représentatifs du contenu. Attention aux emballages trompeurs.

Le format peut aussi jouer de façon déterminante sur l'intérêt porté au jeu: par exemple, un jeu de petit format ne retiendra peut-être pas l'attention des enfants plus âgés, alors qu'un autre de plus grand format désemparera les enfants plus jeunes. Ce n'est pas là une règle, car tout dépend de la présentation et du caractère du jeu. Retenons tout simplement que la maniabilité de l'ensemble du matériel est un critère relativement important, surtout en ce qui concerne les plus petits.

Dans le cas du contenu du jeu, soulignons que l'illustration, s'il en est, doit être bien choisie et bien réalisée. Elle gagne à représenter, avec un minimum de précision, une réalité significative pour les enfants, de sorte qu'ils puissent l'interpréter sans équivoque. Les illustrations trop vagues et étrangères à la réalité des enfants peuvent constituer un handicap. Ajoutons aussi qu'un graphisme précis et or'ginal et des couleurs vivantes invitent davantage à jouer.

Quant aux pièces qui constituent le jeu, elles doivent être solides, durables et bien dessinées. Leur taille et leur conception doivent être adaptées au type de joueurs pour lesquels le jeu a été conçu.

En somme, un jeu éducatif qui rencontre ces critères a de bonnes chances d'intéresser l'enfant dès les premiers contacts, tandis qu'un jeu dont la présentation laisse à désirer devra faire l'objet d'une promotion de la part de l'adulte.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

La plupart des auteurs ou éditeurs de jeux éducatifs fixent dans leurs jeux des seuils et limites quant à l'âge et au nombre des participants. Il importe de vérifier la pertinence de ces limites autant sous l'aspect éducatif que sous l'aspect récréatif des jeux. Par exemple si, dans leurs objectifs éducatifs, certains jeux visent à favoriser des acquisitions données, il est primordial de s'assurer que ces acquisitions sont possibles à l'âge suggéré par l'auteur ou l'éditeur. Le nombre de participants suggéré devra aussi être un élément facilitateur ou motivant, plutôt qu'encombrant ou démobilisant.

RÈGLES

Plusieurs aspects des règles du jeu sont sujets à l'analyse. D'abord la formule utilisée pour présenter les règles (habituellement, une feuille ou un feuillet explicatif) doit être adaptée aux enfants pour qui le jeu a été conçu. Il va sans dire que les règles des jeux destinés aux jeunes enfants s'adressent à l'adulte. Mais celui-ci, au même titre que l'enfant, appréciera une présentation matérielle et une organisation graphique du texte rendant sa lecture facile et agréable.

Il va de soi que l'énonciation des règles doit être claire (formulation non ambiguë et langage accessible) pour en faciliter la compréhension. Parallèlement, on doit pouvoir appliquer les règles avec facilité, pour éviter toute confusion ou mauvaise interprétation.

L'originalité des règles est également importante. Trop souvent on accepte le plagiat de certains jeux déjà existants. Il faut aussi tenir compte de la diversité des consignes qui orientent le jeu: si la diversité des règles offre aux joueurs la possibilité de varier les activités, sans introduire de confusion, l'intérêt porté au jeu en sera d'autant élargi et maintenu. Il importe, en somme, que les règles suscitent de l'intérêt et donnent le goût de jouer, afin d'éviter que le jeu éducatif se transforme en une occupation monotone, accomplie mécaniquement, qui risquerait de masquer les objectifs poursuivis.

Quant à la conclusion du jeu, elle gagne à être satisfaisante pour l'enfant. Le but du jeu est de divertir l'enfant; il y a donc lieu de ne pas le décevoir par un échec ou une pénalisation.

Enfin, on ne doit pas négliger le rôle de l'adulte face au déroulement du jeu. Certains jeux,en effet,nécessitent l'intervention de l'adulte soit pour lire et expliquer les règles ou pour jouer un

rôle d'arbitre quand il s'agit de mettre en application ces dernières, soit pour animer le jeu et guider les participants dans la poursuite des objectifs éducatifs ou tout simplement pour les supporter et les encourager. Sans nier la valeur de l'intervention de l'adulte dans le jeu éducatif, il nous semble plus satisfaisant que les enfants puissent lire, comprendre et appliquer les règles par eux-mêmes, et évoluer à leur propre rythme dans la poursuite des objectifs du jeu.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Certains jeux, desquels on pourrait dire qu'ils tiennent plus d'un exercice scolaire que d'un jeu, voient, par conséquent, leur valeur ludique fort altérée. Il ne nous appartient pas ici de critiquer cette forme de jeu. Cependant, nous tenons à préciser que, dans notre évaluation, nous accordons autant d'importance à la valeur ludique d'un jeu qu'à sa valeur éducative.

La valeur récréative est définie par la qualité des moments passés à jouer. Il suffit de considérer la détente qu'offrent certains jeux, l'enthousiasme qu'ils peuvent soulever chez les joueurs et l'intérêt qu'ils suscitent.

VALEUR ÉDUCATIVE

Un premier aspect de la valeur éducative d'un jeu linguistique concerne évidemment l'apprentissage de la langue. Il s'agit de: expression orale, vocabulaire, orthographe d'usage, orthographe grammaticale et construction de phrases, éléments du programme de français au primaire. L'évaluation a donc pour but de vérifier si les jeux sélec-

tionnés visent des acquisitions de cet ordre ou favorisent leur utilisation. De plus, pour être exploitées de façon adéquate, ces acquisitions doivent avoir un lien avec une réalité connue de l'enfant. Par exemple, un jeu qui se propose d'exercer l'enfant à l'expression orale par le biais d'illustrations devra représenter des situations ou éléments familiers et significatifs pour l'enfant, afin que son objectif éducatif soit pleinement atteint. Ne serait-il pas absurde d'espérer développer chez l'enfant l'habileté à s'exprimer oralement en partant d'une réalité qui lui échappe?

Les jeux linguistiques peuvent aussi impliquer des apprentissages dans des domaines autres que le français, par exemple en mathématiques, géographie, histoire, etc. Les acquisitions résultant des investigations dans ces différents domaines ne sont pas à négliger.

De plus ces jeux font inévitablement appel à diverses aptitudes chez l'enfant, dont, entre autres, le sens de l'observation, le jugement, la déduction, l'association, bref toutes opérations mentales qui font partie du potentiel intellectuel des enfants et qui gagnent à être exploitées au profit du développement de ceux-ci.

À cette énumération s'ajoute l'attention que les enfants doivent se porter mutuellement. Ces derniers ont, selon le jeu qui les occupe, à être attentifs aux propos tenus par leurs partenaires. Plusieurs jeux stimulent cette écoute et favorisent les échanges entre les joueurs.

Enfin, mentionnons que le goût de la recherche suscité par certains jeux ne peut qu'en accroître la valeur éducative. C'est le cas, par exemple, des jeux qui encouragent les joueurs à utiliser le dictionnaire ou les encyclopédies afin d'y vérifier l'exactitude de leurs réponses ou d'y découvrir d'autres possibilités.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Il est fréquent de voir des enfants utiliser à d'autres fins des jeux construits pour être manipulés d'une façon relativement précise. Les enfants transforment ainsi les jeux pour en retirer un plaisir nouveau. Parfois,ces transformations engendrent de nouveaux défis. De nouvelles exploitations peuvent également être le fruit d'une réflexion d'adulte. Parce qu'il est bénéfique pour l'enfant de pouvoir évoluer dans une atmosphère propice à la créativité et que le jeu éducatif possède des valeurs réelles, ce dernier devrait être mis à la disposition de l'éducateur comme moyen pour susciter la créativité de l'enfant. C'est pourquoi il nous a semblé important d'établir ce sixième critère.

Ajoutons, cependant, que ce sixième critère, tout en permettant d'apprécier les jeux qui supposent de nouvelles exploitations, ne déprécie pas pour autant les jeux plus "fermés". Il peut être utile, voire nécessaire, d'apprécier les jeux qui se caractérisent par une souplesse telle que l'on puisse en modifier le fonctionnement suggéré, mais il serait erroné de renoncer aux jeux qui, tout en étant complets, présentent un matériel plus limité.

APPRÉCIATION GLOBALE

Le dernier critère se veut une appréciation globale des divers points faisant l'objet des critères précédents. C'est une "moyenne générale". Il peut arriver, par exemple, qu'un jeu, tout à fait nul sur le plan de la présentation matérielle, présente une valeur ludique ou éducative fort appréciable. Ce septième critère tiendra donc compte des bons et/ou des mauvais aspects d'un jeu pour le cataloguer globalement du côté des jeux à retenir ou non. Ce critère demeure cependant très subjectif et il revient à chaque éducateur, chaque

parent de l'appliquer selon les aspects qu'il privilégie dans une situation donnée.

Ce critère englobe également le degré d'adaptation des jeux à notre milieu québécois, ainsi que leur référence au vécu des enfants.

DEUXIÈME PARTIE

RÉSULTATS DES ANALYSES ET DES CONSULTATIONS

L'élaboration des critères d'évaluation nous a permis d'entreprendre nos analyses personnelles des jeux sélectionnés et de juger, dans une certaine mesure, de la pertinence de ce cadre d'analyse pour une évaluation des jeux linguistiques. Parallèlement, la soumission de la grille d'observation à l'attention de nos collaborateurs dans le milieu scolaire ou familial, nous permettait de vérifier la concordance de nos analyses et de leurs observations, et par conséquent d'évaluer l'applicabilité et l'utilité des critères d'évaluation et de la grille d'observation elle-même.

Cette deuxième partie présente les résultats de ces analyses et consultations.

LISTE DES JEUX ÉTUDIÉS*

Anagram; jeu d'anagrammes et de mots croisés. Paris, Fernand Nathan c1974.

Double Domino (Domino Duett). (de Elke Müller Heffter). Attenschwiller, Ravensburger, 1975.

Grand jeu des mots croisés Nathan. Paris, Fernand Nathan, c1972.

Loto des professions (Kombi Lotto). (de Eva Sherbath). Attenschwiller, Ravensburger, 1973.

Mots croisés pour les petits. Paris, Fernand Nathan, c1972.

Probe; jeu de mots. Concorde (Ontario), Parker Brothers, c1965. (Nous avons également étudié la nouvelle édition).

Scrabble (édition française). Bay Shore (N.Y.), Selchow and Righter, s.d.

Scrabble pour juniors. Bay Shore (N.Y.), Selchow and Righter, c1971.

Spill'n Spell. Concorde (Ontario), Parker Brothers, c1975.

---

* Trois des douze jeux sélectionnés et analysés en "préutilisation" n'apparaissent cependant pas dans les résultats de cette étude car nous n'avons pas suffisamment recueilli de grilles d'observation pour compléter nos analyses. Ces jeux sont:

Dyna-mots; 4 jeux de lecture. (de Colette Pomerleau). Montréal, Éducation Nouvelle, c1972.

La souris verte s'amuse; loto-vocabulaire. (de A. Langevin et autres). Montréal, Lidec, c1971. (Loto-vocabulaire nos 1 à 6)

Loto de lecture. Paris, Fernand Nathan, s.d.

Les analyses de ces jeux sont disponibles sur demande.

ANAGRAM, JEU D'ANAGRAMMES ET DE MOTS CROISÉS

Fernand Nathan, éditeur.

MATÉRIEL

- un damier
- 154 pions-lettres
- 4 supports
- des fiches de marque
- un sablier
- un livret explicatif

UTILISATION DU MATÉRIEL

Le même matériel se prête à deux jeux différents.

1) "Anajoy", jeu d'anagrammes.

À partir d'un certain nombre de lettres pigées au hasard, les joueurs doivent trouver un mot puis former une anagramme en intervertissant les lettres de ce mot. Ils ne doivent ni ajouter ni retrancher d'autres lettres. "Le but du jeu est de disposer, sur le damier, des anagrammes composées de lettres ayant la plus grande valeur possible et qu'on place de la façon la plus avantageuse", compte tenu des indications.

2) "Trump", jeu de mots croisés.

Les joueurs ont à faire des mots croisés en disposant des mots horizontalement ou verticalement, de manière à ce que ces derniers se touchent ou se croisent en ayant au moins une lettre en commun. Le but du jeu est de composer ces mots en tenant compte des diverses indications,

de sorte qu'ils puissent rapporter un maximum de points. Pour ce faire, il faut poser des lettres qui ont la plus grande valeur possible, fabriquer des mots en disposant ces lettres de la façon la plus avantageuse et placer ces mots en s'assurant que leur emplacement sur le damier soit le plus rentable possible.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

Le titre du jeu *Anagram* apparaît sur la couverture en très gros caractères de couleur dorée. Puis, sous le titre, figure un petit damier multicolore représentant celui inclus dans la boîte. Cette présentation du sujet, sur un fond de couleur d'un bleu soutenu, est un indice du sérieux et de la convenance du jeu. En utilisant un carton au fini lustré, un graphisme original et des couleurs foncées, on donne une impression de richesse et de qualité.

Les pièces, aussi bien le damier que les pions-lettres, sont de couleurs attrayantes. Le sablier est bien fait et résistant.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

L'auteur ne livre aucune indication au sujet de la convenance du jeu *Anagram*. Mais nous croyons que ce jeu, présentant deux activités passablement complexes, conviendrait plutôt aux enfants âgés de douze ans et plus. Les jeunes joueurs (moins de douze ans) éprouveraient sans doute le besoin continuel de recourir à un adulte, surtout pour l'application

des règles. Leur plaisir spontané à jouer en serait d'autant diminué.

Anagram est conçu pour amuser de deux à quatre joueurs à la fois. Les jeux de lettres peuvent bien intéresser un enfant seul, mais nous croyons que sa démarche sera moins enrichissante et son intérêt moins grand. Quant au maximum, fixé à quatre joueurs, il nous semble justifié; en effet, un nombre de joueurs plus élevé rendrait le jeu moins captivant, en engendrant de longues périodes d'attente.

RÈGLES

Le livret explicatif qui accompagne ce jeu est de grande qualité. Sa présentation est analogue à celle de la couverture. On y retrouve le même lettrage et les mêmes couleurs (sauf l'illustration du damier), l'ensemble s'accordant pour donner une apparence de richesse et de qualité quasi supérieure au jeu lui-même.

Le livret se divise en deux parties, chacune expliquant l'une des deux activités proposées, "Anajoy" ou "Trump". Chaque partie est traitée de la même façon: une courte introduction qui vante les mérites du jeu, une description du contenu de la boîte, quelques explications préliminaires et enfin le but du jeu et ses règles. Ces dernières, à leur tour, se subdivisent en cinq: préparation de la partie, son déroulement, quelques mots sur les lettres les plus avantageuses, une suggestion d'exploitation et comment finir la partie. Le tout se termine par une série d'exemples fort utiles compte tenu de la complexité du jeu. Les différentes étapes sont clairement identifiées grâce à une présentation graphique bien structurée. Les énoncés sont explicites et le vocabulaire accessible.

Les difficultés se présentent au moment de l'application des règles. Bien qu'elles soient compréhensibles, ces règles sous-tendent un déroulement très complexe. Les joueurs doivent considérer plusieurs éléments qui ont, selon leur utilisation, des interactions variées par rapport au

total des points alloués.

Dans les deux jeux proposés, "Anajoy" et "Trump", les lettres ont des valeurs différentes en fonction de leur couleur: cinq couleurs différentes valant de un à cinq points. Les joueurs doivent donc, en plus de fournir les efforts requis pour la formation d'anagrammes ou de mots croisés, tenir compte de la couleur des lettres s'ils veulent gagner un maximum de points.

Dans le jeu "Anajoy", lorsque, en plaçant le mot choisi ou l'anagramme, une lettre d'une couleur donnée se trouve sur une case de même couleur, on réalise un "coup". Chaque "coup" rapporte dix points additionnels, à l'exception d'un "coup" réalisé avec une lettre jaune sur une case jaune qui rapporte au joueur autant de fois dix points qu'il a composé d'anagrammes depuis le début. Dans le jeu "Trump", une lettre d'une certaine couleur sur une case de même couleur équivaut à un "as", à condition d'avoir au moins une lettre jaune (lettre atout) dans le mot. Chaque "as" rapporte dix points, à l'exception d'un "as" réalisé avec une lettre jaune sur une case jaune qui rapporte alors cinquante points. S'ajoute donc aux efforts précédemment cités celui de choisir la position des lettres la plus avantageuse sur le damier.

Et le jeu "Trump" demande encore plus d'effort de la part du joueur dans sa quête de points, en ce sens que celui-ci peut profiter de la position de lettres jaunes (lettres atouts) dans son mot pour multiplier le total déjà obtenu par deux, trois ou quatre selon qu'elles sont situées au début, au milieu ou à la fin du mot.

Cela illustre bien à quel point ce jeu est complexe. Il pourra sans doute être difficile de se familiariser avec les consignes et le calcul des points pour tirer le meilleur avantage de ces règles. Mais c'est là, en quelque sorte, le prix de l'originalité de ces jeux.

"Trump" est, dans sa formule de base, une activité susceptible d'être connue des enfants. En effet, les chances qu'ils aient déjà joué avec des jeux tels *Scrabble* ou *Spill'n Spell* sont très élevées, vue la popularité de ces derniers comparativement au premier. Mais "Trump" doit justement son originalité à la mise en application des règles qui régissent, d'une part, la correspondance entre la couleur des lettres et celle des cases du damier et, d'autre part, la position des lettres atouts dans le mot.

Quant à "Anajoy", sa formule inhabituelle pour les joueurs le rend encore plus original. À notre connaissance, c'est le seul jeu qui exploite cette facette particulière de la langue: les anagrammes. Heureusement, entre la formule inédite d'"Anajoy" et celle, plus familière, de "Trump", l'auteur a su faire la part des choses en équilibrant les efforts à fournir. En effet, on a pu constater plus haut que les règles concernant l'accumulation de points sont un peu moins exigeantes dans "Anajoy" que dans "Trump".

Des règles supplémentaires aux règles de base des deux jeux introduisent davantage de diversité. Ces règles supplémentaires sont intitulées "open pool". Dans les deux cas, l'idée de base est de fournir aux joueurs l'occasion d'échanger une de leurs lettres.

Dans "Trump", le joueur échange une lettre de n'importe quelle couleur pour une autre lettre, identique mais de couleur jaune. Il doit, avant tout, déduire cent points du total obtenu avec le mot à former et composer immédiatement ce mot en y incluant la lettre jaune ainsi achetée. Cet échange est un placement, pourvu que le gain obtenu soit plus élevé que le coût.

Dans "Anajoy", le joueur échange tout simplement une de ses lettres contre n'importe laquelle de l'"open pool" qui est constitué d'anagrammes déjà formées et retirées du jeu. Il doit utiliser immédiatement cette lettre. Les règles mentionnent une exception à propos des lettres jaunes, à savoir qu'elles ne doivent être échangées que contre une autre lettre jaune, ce qui est à l'avantage du joueur et qui rend le jeu moins complexe que celui de "Trump".

Ajoutons, à propos d'"Anajoy", qu'une longue liste d'exemples d'anagrammes est présentée. Cette liste est très à propos pour les joueurs non familiers avec les anagrammes. Les exemples que l'on y retrouve font parfois partie d'un vocabulaire très recherché, par exemple: angegena, resta-aster, clamer-macler, verni-vérin-nervi, etc. Bien que ces mots soient éloignés de la réalité des enfants, ils ne sont là que comme suggestions: libre aux enfants de s'en servir ou non.

En ce qui concerne les conclusions de ces deux jeux, le gagnant est celui qui obtient le total le plus élevé, mais la compétition ne va pas plus loin. On n'y encourage nullement l'utilisation des diverses tactiques qui visent à déjouer les autres joueurs ou à profiter d'eux. "Trump" est un jeu collectif. L'apport de chaque joueur modifie le déroulement de la partie selon le principe des jeux de mots croisés. Par contre, "Anajoy" est un jeu individuel. Chaque joueur formule toutes les anagrammes qu'il lui est possible de composer à partir d'un mot, puis retire ses lettres du damier pour constituer l'"open pool". Il n'est pas question d'enchaînement; aucun lien n'est créé entre les anagrammes formées.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Les premiers contacts des enfants avec ce jeu risquent d'être difficiles. La marche à suivre, très complexe, peut les dérouter sinon les décourager. Pour les joueurs qui auront franchi cette étape d'adaptation, de bons moments de plaisir sont assurés. Ils auront en effet à fournir une participation quasi constante.

Dans les deux activités, "Anajoy" et "Trump", certaines façons de jouer assurent aux participants un gain de points supplémentaires et les encouragent à fournir une attention soutenue pour l'élaboration de stratégies. De plus, l'activité "Trump" sous-tend un développement imprévu propre à soutenir l'intérêt. Le déroulement du jeu est modifié en fonction de la participation de chaque individu, ce qui rend le choix des mots difficilement prévisible.

Pour ces raisons, *Anagram* pourra présenter une valeur récréative très marquée, une fois le cap de l'adaptation franchi.

VALEUR ÉDUCATIVE

Afin de dégager le plus clairement possible les aptitudes impliquées dans un tel jeu, nous traiterons séparément les deux activités d'*Anagram*.

1) "Anajoy", jeu d'anagrammes.

Le petit Robert définit une anagramme comme étant un mot obtenu par la transposition des lettres d'un autre mot. On peut lire, en exemple, le mot "aimer" qui, par transposition des mêmes lettres, forme le mot "marié".

Dans la construction d'une anagramme, les joueurs doivent référer à leur mémoire visuelle ou à un repère graphique pour découvrir les transpositions possibles qu'un mot peut offrir. C'est donc en orthographiant (soit mentalement, soit concrètement) le mot que l'inversion des lettres suggère une anagramme. Cela demande, pour certains joueurs, plusieurs périodes de tâtonnement. Ils pensent à certains mots ou les écrivent et enfin, ils essaient de les transformer en interchangeant la position des syllabes, en inversant les lettres, en regroupant différentes lettres dans le but de former de nouvelles syllabes. Plusieurs tentatives peuvent donc être pratiquées, selon l'expérience individuelle de chacun.

Une telle activité étant sans doute peu familière aux enfants, il est fort probable qu'elle nécessitera un bon répertoire de mots, de même qu'une connaissance de l'orthographe assez approfondie. Ces connaissances ne seront vraisemblablement acquises que vers la fin du deuxième cycle du primaire.

Bien que les mots et anagrammes formés par les joueurs soient retirés du damier après chaque coup, tout joueur peut les voir et les garder en mémoire. Cet élargissement du vocabulaire peut également provenir de l'enfant seul: en manipulant plusieurs lettres, la réflexion aidant, le joueur peut découvrir de nouveaux mots ou des mots qu'il connaît mais n'emploie pas. Le fait d'être confronté à une telle possibilité peut engendrer, chez le participant, l'utilisation désormais plus fréquente de ces mots.

Outre les exigences posées par la construction des anagrammes et les avantages qu'on peut en tirer, l'insertion de règles et de conditions de jeu très précises présente d'autres sortes de contraintes. Une première restriction apportée par le jeu est la limitation du nombre de lettres. À chaque tour, le joueur dispose de douze lettres et seules celles-ci peuvent servir à créer un mot qui, par la suite, pourra se prêter à la formation d'une ou de plusieurs anagrammes. Les possibilités de réussite étant restreintes, une plus grande concentration est demandée à l'enfant. En recherchant les lettres et les cases les plus avantageuses, le joueur doit faire preuve d'un certain raisonnement mathématique qui lui permet d'effectuer le choix le plus judicieux. Enfin, les consignes, fixant un laps de temps déterminé par le sablier, mènent le joueur à prendre rapidement les décisions qui s'imposent.

"Anajoy" fait donc appel à plusieurs aptitudes et suscite bon nombre d'efforts de la part des joueurs.

2) <u>"Trump", jeu de mots croisés</u>.

Mentionnons d'abord que, à l'image des jeux de *Scrabble*, de *Spill'n Spell*, de *Mots croisés Nathan*, "Trump" favorise l'exercice du vocabulaire ainsi que celui de l'orthographe. Cependant, contrairement à ces jeux qui permettent aux joueurs familiers avec les règles qui déterminent les variations morphologiques du genre et du nombre, de profiter d'un mot déjà formé, le jeu "Trump" précise, dans ses règles, que l'addition de lettres à un mot déjà existant sur le damier n'est permise qu'à condition qu'elle modifie la signification de ce mot. Cette contrainte rend donc le jeu plus difficile et plus favorable à l'élargissement du vocabulaire.

Ensuite, par rapport aux jeux qui lui sont similaires, "Trump" exige, comme "Anajoy", que les participants fournissent de gros efforts de concentration, de réflexion et de raisonnement mathématique pour appliquer judicieusement les règles du jeu.

Enfin, par rapport à "Anajoy", "Trump" offre l'avant ge d'une contribution collective au déroulement du jeu de mots croisés. Les joueurs profitent des connaissances de tous les participants puisqu'ils ont constamment sous les yeux les mots composés par leur coéquipiers. En ce sens, la possibilité, pour les enfants, d'élargir leur vocabulaire apparaît avec plus d'évidence que dans "Anajoy".

Les deux activités du jeu *Anagram* font donc appel à plusieurs facettes du potentiel intellectuel et linguistique des enfants: concentration, réflexion, observation, mémoire visuelle, raisonnement mathématique, vocabulaire et orthographe.

D'une manière évidente, ce jeu met en pratique des notions de mathématiques acquises par les joueurs: opérations d'addition, de soustraction et de multiplication. Le joueur calcule ses points non seulement à la fin de chacun de ses coups, mais aussi au fur et à mesure du déroulement du jeu pour planifier ses coups et mettre au point les stratégies les plus rémunératrices. On sait que plusieurs jeux de lettres impliquent, dans leur déroulement, de constants calculs, mais *Anagram* le fait d'une manière plus aride.

Soulignons, finalement, que ce jeu est apte à stimuler la recherche dans le dictionnaire. De toute évidence, il y a avantage à vérifier dans le dictionnaire en cas de doute ou d'incompréhension.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Certaines modifications peuvent être apportées aux règles afin de rendre celles-ci plus accessibles et plus malléables. En ce qui concerne l'activité "Trump", par exemple, l'auteur propose une réduction du nombre de lettres, soit de douze à huit, ce qui peut faciliter le déroulement de la partie.

Si l'on veut rendre le jeu plus accessible, au moins pour les enfants âgés de douze ans, il faudrait réduire les calculs de points. Cette suggestion rejoint également, si désiré, le retranchement de certaines variables, comme par exemple les lettres atouts. Cette suppression n'enlève rien aux qualités du jeu mais contribue à enrayer certaines difficultés, à maintenir l'intérêt en haussant les valeurs récréatives et surtout à assurer une plus grande familiarité avec le jeu.

Aux joueurs expérimentés, peut convenir la création d'un centre d'intérêt dans l'exploitation du jeu "Trump". Dans la formation de mots croisés, l'implantation d'un domaine spécifique restreint le vocabulaire, ce qui est à déconseiller pour les enfants qui manifestent des difficultés d'adaptation à cette activité.

APRÉCIATION GLOBALE

Le jeu *Anagram* est certainement adapté à la réalité des enfants ainsi qu'à leur milieu. Comme la majorité des jeux de lettres, les mots manipulés par les enfants sont le fruit de leur réflexion et d'un cheminement qui leur est propre: ceux-ci déterminent, eux-mêmes, le niveau de langue véhiculé.

Déplorons, néanmoins, la non- adaptation de certains termes retrouvés dans les règles ainsi que dans le titre des activités. Ce fait est pour

le moins incompréhensible lorsque l'on sait que la maison d'édition est française. Mentionnons, entre autres, le mot "Trump", terme anglais qui signifie inventer, forger, qui est l'action exécutée par les enfants lors de cette activité. Il en est de même pour "open pool" qui désigne la mise en disposition des fonds communs; dans le jeu,"open pool" désigne le rassemblement des lettres déjà utilisées et mises à la vue et à la disposition de tous les joueurs, de manière à ce qu'ils puissent les employer selon les règles citées. Le recours à une telle terminologie ne diminue pas les valeurs récréative et éducative de ce jeu, mais il sous-tend un phénomène qui semble s'implanter chez-nous: celui d'introduire inutilement dans notre vocabulaire des termes anglais.

Retenons, globalement, que la familiarisation des joueurs avec ce jeu peut être une étape difficile à atteindre; mais une fois celle-ci atteinte, avec l'aide d'un adulte si nécessaire, *Anagram* se révèlera sans aucun doute un très bon jeu.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

N.B.: Pour le bénéfice du lecteur, les résultats de la consultation sont présentés sous deux formes parallèles: un texte et un tableau. Le texte fait ressortir les conclusions majeures de la consultation (autant celles qui confirment les analyses préalables que celles qui les contredisent) et permet d'effectuer une synthèse et les ajustements nécessaires selon les commentaires recueillis en même temps que les appréciations. Quant au tableau, il affiche les valeurs numériques qui sont à la source des conclusions écrites. Ces différentes valeurs sont obtenues par la compilation des réponses

aux grilles d'observation; la procédure de calcul utilisée est exposée de façon détaillée à l'annexe II. Cette note vaut pour tous les résultats de consultation.

Nous avons recueilli les observations de quatre répondants pour l'exploitation du jeu *Anagram* dans quatre groupes de joueurs âgés de dix à douze ans. Des résultats de cette consultation, on peut dégager les points suivants.

L'appréciation globale du jeu *Anagram* est modérée. On en trouve l'explication dans le fait qu'on le juge trop difficile pour les joueurs de dix à douze ans. L'intervention de l'adulte s'avère nécessaire auprès de ces enfants pour leur donner des explications quant au déroulement du jeu et à la formation des anagrammes. La valeur récréative s'en trouve forcément diminuée.

Au-delà de ces difficultés, il reste que *Anagram* peut être d'une grande valeur éducative. Les répondants sont unanimes pour dire que ce jeu favorise l'exercice du vocabulaire et de l'orthographe d'usage. On constate aussi qu'il nécessite beaucoup de réflexion, d'observation et d'attention aux propos des autres participants. Ce jeu favorise de même les échanges entre les joueurs.

En conclusion, *Anagram* serait beaucoup plus accessible aux élèves de niveau secondaire.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
2	10-11 ans
2	11-12 ans
Total: 4	

APPRÉCIATION GLOBALE	28.8/40
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	6.6/20
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	16.6/20
VALEUR RÉCRÉATIVE	8.4/20
INDICE TOTAL	60.4/100

PARTICIPANTS	− %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	100	—
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	25	75
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	—	100

VALEUR ÉDUCATIVE		
1. Expression orale	75	25
2. Échanges entre les enfants	25	75
3. Attentif aux propos des autres	—	100
4. Vocabulaire	—	100
5. Orthographe d'usage	—	100
6. Orthographe grammaticale	75	25
7. Construction de phrases	—	—
8. Recherche	75	25
9. Réflexion	—	100
10. Observation	—	100

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

DOUBLE DOMINO (DOMINO DUETT)
Ravensburger, éditeur.
Idée de jeu de Elke Müller-Hefter.

MATÉRIEL

- 36 dominos illustrés sur les deux faces
- un feuillet explicatif

UTILISATION DU MATÉRIEL

Double Domino se prête à deux jeux différents, selon qu'on utilise l'une ou l'autre face des dominos.

1) "Qu'est-ce qui va ensemble?", domino en images.

Ce jeu utilise le même principe que les dominos de chiffres. Chaque domino est partagé en deux parties présentant chacune une illustration. Chaque illustration d'un domino doit pouvoir être associée, par analogie de situation, à une des nombreuses autres illustrations des dominos. Les joueurs disposent d'un nombre égal de dominos. Le but du jeu est de poser le plus rapidement possible ses dominos.

2) "Quelle est la suite?", histoires en dominos.

Sur la face encadrée de rouge, chaque domino illustre au moins une séquence ou des éléments d'une séquence d'une histoire en quatre dominos. Le but du jeu est de reconstituer, dans l'ordre chronologique des événements, les neuf histoires originales, tout en racontant, domino par domino, ce qui se passe. Chaque joueur peut contribuer à la reconstitution d'une histoire dans la mesure où il a en main un domino pertinent.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

Sur la couverture de la boîte, l'emploi de couleurs vives et le choix d'images originales attirent agréablement l'oeil. Les dominos qui y sont représentés sont très attrayants et invitants.

Quant aux pièces-dominos, les illustrations qui les composent sont très bien faites et représentatives. Elles recèlent des détails amusants.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

Double Domino a été conçu pour les enfants de quatre à huit ans, convenance, à notre avis, très pertinente. Il pourrait cependant arriver qu'un enfant de neuf ou dix ans soit momentanément intéressé par ce jeu, mais il n'y manifesterait pas un intérêt soutenu. Sa démarche initiale pourrait être guidée par la curiosité, mais une fois cette dernière satisfaite, il délaisserait le jeu.

Le nombre de joueurs requis va d'un joueur au minimum à quatre au maximum. Jouer à plus de quatre engendrerait une perte d'intérêt et éloignerait des objectifs visés. Les enfants auraient très peu de dominos en main donc très peu d'efforts de concentration, d'observation et de verbalisation à fournir.

RÈGLES

Les règles sont exposées dans un feuillet explicatif, dans une langue claire et précise qui rend leur formulation très explicite. Mais étant donné l'âge des joueurs (quatre à huit ans), la lecture de ces règles nécessite l'intervention d'un adulte. Ce dernier doit, tout en expliquant les règles et malgré la familiarité des enfants avec les jeux d'images, inciter les joueurs à s'exprimer oralement sur les détails et situations illustrés sur les dominos.

Les règles favorisent l'initiative des enfants par leur diversité et leur souplesse. L'enfant qui joue seul peut, à sa guise, utiliser le jeu de différentes façons, selon ses goûts et exigences. Si les joueurs sont plus nombreux, moyennant une entente commune, la réorganisation ou l'invention de nouvelles règles sont possibles.

Dans l'activité "Quelle est la suite?", histoires en dominos, il est intéressant que l'auteur ait inclus la possibilité, pour les enfants, de raconter ce qu'ils voient sur les images. Cela peut sûrement provoquer des échanges enrichissants.

En rapport avec cette même activité, nous retrouvons, à l'intérieur du feuillet explicatif, les neuf histoires que l'organisation matérielle des dominos illustre. Ces histoires sont humoristiques, un peu fantaisistes et sans intention moralisatrice. Un fait intéressant à souligner: certaines de ces histoires se terminent par une interrogation qui permet aux joueurs d'extrapoler, d'imaginer une suite.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Les deux activités suggérées sont susceptibles de détendre et d'amuser les enfants. Les dessins que l'on retrouve sur les deux facettes des dominos sont fantaisistes. Les histoires à composer sont relevées d'une note humoristique que les enfants devraient apprécier.

1) "Qu'est-ce qui va ensemble?", domino en images.

Cette exploitation, quoique inspirée d'une activité fort connue des enfants, demeure cependant très intéressante. Le lien qui associe les dominos entre eux est bien pensé et surtout original. De plus, l'effort de concentration est donc plus grand puisque les images qui se relient le font d'une manière moins évidente que sur les dominos de chiffres.

Sans doute est-ce là une qualité recherchée pour un jeu de dominos. Le fait que l'association à faire soit plus subtile retarde l'apparition, chez les enfants, du geste mécanique. Cette constation porte à croire que ce jeu est apte à maintenir l'attention des enfants et à conserver leur intérêt.

2) "Quelle est la suite?", histoires en dominos.

Celle-ci diffère également des jeux à vocation identique. On y favorise à la fois l'imagination, l'organisation, l'association, la concentration et la verbalisation. Contrairement aux jeux qui présentent une courte histoire sur bandes déjà toutes organisées, dans *Double Domino*, l'enfant doit lui-même ordonner l'histoire, saisir le lien entre les séquences et finalement la verbaliser. C'est une activité qui demande une participation plus active, et qui, par le fait même, peut être plus motivante.

Lorsque les enfants jouent avec ce jeu pour la première fois, ils découvrent, outre son caractère inusité, qu'il présente des éléments de surprise. À la vue du premier domino, malgré tous les détails qui fourmillent sur les illustrations, les enfants peuvent difficilement prévoir quel sera l'enchaînement. Plus le nombre de dominos augmente, plus l'histoire se précise.

Insistons sur le fait que cet aspect de nouveauté peut persister même après que les enfants se soient familiarisés avec le jeu. Évidemment, leur motivation en est modifiée. Elle réside alors dans la concentration, l'observation et l'imagination des joueurs face aux nombreux détails qui peuvent être décrits et qui peuvent intervenir dans le fil de l'histoire.

De plus, il est probable que les joueurs sauront perfectionner graduellement les neuf histoires. Ils y remarqueront de nouveaux éléments et en feront une description qui complétera ces histoires. Ils peuvent personnaliser les choses, affubler les personnages de divers surnoms, inventer des dialogues, etc. En somme, selon l'intérêt, la motivation et l'imagination des enfants, ce jeu acquiert des valeurs récréatives qui persistent d'une utilisation à une autre.

VALEUR ÉDUCATIVE

Double Domino favorise grandement l'exercice de la réflexion et de l'observation. L'enfant, lors de ces activités, doit repérer le domino approprié parmi tous les autres et réfléchir sur le lien qui unit le domino choisi au domino déjà posé. Associer un domino à un autre et s'assurer de la continuité des deux pièces implique des aptitudes relativement complexes selon l'âge des joueurs. L'enfant de quatre ou cinq ans devra porter une attention plus grande que celui de huit ans qui a déjà eu l'occasion de se familiariser avec ce type de jeux.

Par contre, même si le joueur est habile, l'originalité des dominos saura susciter son attention.

En ce qui concerne plus spécifiquement la deuxième exploitation, ce jeu favorise l'expression orale. Le fait d'avoir à raconter les histoires et à détailler tous les éléments apparaissant sur les dominos, donne aux enfants la possibilité de manier la langue parlée.

Ils doivent s'exprimer clairement et avec précision, afin que tous les joueurs puissent comprendre et donner une suite aux histoires amorcées. De nombreuses interprétations peuvent être données, ce qui rend l'activité intéressante et permet aux enfants de jongler avec les mots et leur sens.

Les joueurs doivent être à l'écoute les uns des autres. Cette écoute peut leur être bénéfique en leur faisant profiter du bagage verbal de leurs partenaires.

Enfin, tout en exerçant leurs capacités d'expression et d'écoute, les enfants ont la possibilité d'exercer leur imagination en profitant des questions ouvertes qui accompagnent certaines histoires.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Dans la première activité, "Qu'est-ce qui va ensemble?", domino en images, au lieu de distribuer équitablement les dominos entre les joueurs, on peut les placer tous au centre. Chaque joueur, à son tour, doit retrouver le domino qui complète celui qui précède. Cette modification rend le jeu un peu plus difficile, les joueurs ayant à choisir le domino approprié parmi un plus grand nombre de pièces.

Étant donné le côté inédit des illustrations, il serait intéressant de laisser les enfants s'exprimer sur les dominos, au lieu de les encourager à se limiter à la seule association des dominos entre eux, comme la tradition des jeux d'images l'exige. Par exemple, la carte de départ étant placée, le premier joueur imagine alors quelle pourrait être l'illustration qui complète le domino de départ. Il exprime oralement ses prédictions puis il va à la recherche du domino qui parachève l'image posée. Selon le lien anticipé et le lien réel, le joueur nous fait part de ses commentaires. Le deuxième joueur imagine, à son tour, quelle pourrait être la suite de l'autre moitié du dernier domino posé. Il va à la recherche du domino complémentaire et ainsi de suite.

Il peut être enrichissant d'ajouter ainsi une dimension orale au jeu de domino. Dimension pouvant être plus précise et plus exigeante dans le sens où les joueurs peuvent, d'un commun accord, tendre vers l'utilisation d'un vocabulaire exact pour déterminer les éléments illustrés. Précisons, par contre, que ce n'est pas le fait de trouver le terme spécialisé qui prime, mais plutôt le fait de réfléchir sur le sens des mots, la synonymie, et de réaliser ainsi l'étendue du choix possible. Il en est de même pour la justesse des prédictions faites. Une prédiction peut être logique, quoiqu'elle ne corresponde pas à la suite réelle donnée par le domino complémentaire. Toutes les prédictions doivent être accueillies favorablement, en autant qu'elles respectent les éléments de départ. Les joueurs donnent ainsi libre cours à leur imagination et expriment leurs idées.

Cette nouvelle exploitation peut à son tour être modifiée. Au lieu de prédire une suite, les joueurs trouvent le domino complémentaire et, en considérant les deux dominos, ils recherchent une possibilité autre que celle illustrée.

Considérons, maintenant, la deuxième activité suggérée: "Quelle est la suite?", histoires en dominos. Il pourrait être intéressant d'ajouter des exploitations au niveau de l'expression orale, qui permettraient aux joueurs d'user de leur imagination. Ils pour-

raient, entre autres, imaginer un prolongement aux histoires, inventer des éléments qui précèdent, inventer une nouvelle histoire, etc., ce qui donnerait lieu à des situations cocasses.

APPRÉCIATION GLOBALE

Bien que ce jeu soit produit par une maison allemande, les dessins sont adaptés à notre milieu québécois. Il est important de signaler ce fait, étant donné que la majorité des jeux éducatifs proviennent de pays étrangers.

Parmi tous ces jeux, très peu sont aussi accessibles aux jeunes joueurs québécois que celui-ci. En effet, les éléments illustrés sur les dominos sont en majorité connus des enfants et font partie de leur réalité. C'est un critère d'autant plus important que le jeu a pour but de favoriser l'expression orale chez les enfants. Il serait stupide de penser que cet objectif est atteint lorsque le matériel destiné à cette fin regorge d'éléments inconnus ou non-significatifs pour les enfants.

Le jeu *Double Domino* devrait plaire aux enfants. C'est un jeu ouvert en ce sens qu'il offre plusieurs possibilités, qu'il laisse une grande place à l'imagination et à diverses exploitations par les enfants.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

Selon les commentaires des répondants, *Double Domino* est plus ou moins adapté aux enfants du premier cycle; ceux-ci se lassent très vite de la face du domino "Qu'est-ce qui va ensemble?", domino en

images, car ils ont déjà pris contact avec ce genre de jeu Quant à la face "Quelle est la suite?", histoires en dominos, l'intervention de l'adulte s'avère nécessaire pour l'explication des histoires et pour voir à leur bonne exploitation. L'enfant aime ce jeu au début mais l'intérêt diminue rapidement. Ces commentaires nous permettent de recommander ce jeu pour des élèves de la maternelle et de premier cycle uniquement.

Les valeurs éducatives de ce jeu ne sont pas orientées vers des acquisitions de type scolaire, si ce n'est qu'il favorise légèrement le développement du vocabulaire puisque l'enfant doit verbaliser le contenu des images. Il est à remarquer que le jeu est plutôt profitable aux niveaux de l'expression orale, de l'écoute et des échanges entre les enfants. De plus, il favorise assurément la réflexion et l'observation.

Ces résultats plutôt moyens viennent tempérer l'enthousiasme que nous portions envers ce jeu.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
3	6- 7 ans
1	7- 8 ans
2	8- 9 ans
1	9-10 ans
Total: 7	

APPRÉCIATION GLOBALE	30.4/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	12.4/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	15.2/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	13.6/20	
INDICE TOTAL	71.6/100	
PARTICIPANTS	− %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	29	71
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	—	100
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	71	29
VALEUR ÉDUCATIVE		
1. Expression orale	29	71
2. Échanges entre les enfants	14	86
3. Attentif aux propos des autres	29	71
4. Vocabulaire	43	57
5. Orthographe d'usage	100	—
6. Orthographe grammaticale	100	—
7. Construction de phrases	86	14
8. Recherche	100	—
9. Réflexion	29	71
10. Observation	14	86

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

GRAND JEU DES MOTS CROISÉS NATHAN

Fernand Nathan, éditeur

MATÉRIEL

- un calage permettant de classer les différents jetons
- 4 grilles de jeu
- 160 jetons "lettre" avec chiffres au verso
- 40 jetons "carré noir"
- 10 jetons "joker"
- 3 dés
- règlements à l'intérieur du couvercle de la boîte et sur un feuillet explicatif

UTILISATION DU MATÉRIEL

Chaque joueur essaie de former, avec les jetons qu'il pige durant la partie, de véritables mots croisés sur sa grille de jeu. Il doit entrecroiser le plus de mots possible et remplir les cases restées blanches avec des carrés noirs, pour obtenir un maximum de points.

À chaque coup, le joueur dispose déjà de trois jetons avant de jouer. Il commence son coup en jetant les trois dés qui lui indiquent alors les trois jetons supplémentaires (lettres, carrés noirs ou jokers) auxquels il a droit. Avec ses six jetons, il doit composer un mot aussi long que possible et le rattacher obligatoirement à un mot figurant déjà sur sa grille de jeu, soit en utilisant une des lettres de ce mot, soit en insérant un carré noir entre les deux mots. Après avoir placé son mot, il rétablit sa réserve de trois jetons, puis c'est le tour du joueur suivant.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

Une photographie d'une famille en train de jouer au *Grand jeu des mots croisés Nathan* orne la couverture. Cette présentation réaliste illustre bien le matériel contenu dans la boîte (sauf le calage) et donne une bonne idée de la situation de jeu, à l'exception d'un détail: sur la grille de jeu placée devant la fillette de la famille, les mots formés sont dispersés sans être reliés, ce qui n'est pas conforme aux règles.

Les grilles de jeu sont très pratiques. Elles sont conçues de telle sorte qu'elles permettent d'encastrer les jetons sans qu'ils ne glissent (comme cela arrive souvent dans certains jeux). Un calage a été prévu afin de classer les différents jetons dans des cases numérotées, ce qui ajoute au caractère pratique du matériel.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

L'auteur suggère d'utiliser le jeu à partir de dix ans. Habituellement, les enfants de cet âge sont déjà familiers avec les principes des mots croisés. Il est donc adéquat de leur proposer un jeu de ce type.

L'auteur propose également de jouer à deux, trois ou quatre joueurs. On peut ajouter, étant donné que chaque joueur possède une grille individuelle, qu'un enfant désirant l'utiliser seul peut assurément y trouver du plaisir. S'il y avait plus de quatre joueurs, cependant, cela risque-

rait d'occasionner des attentes trop longues entre chaque tour de table, d'autant plus qu'un joueur n'a pas de véritable intérêt, de par les règles, à surveiller le jeu d'un autre joueur, chaque participant complétant sa grille individuellement.

RÈGLES

Les règles du jeu sont présentées sur une feuille collée à l'endos du couvercle de la boîte et sur une fiche de carton libre, celle-ci concernant principalement le comptage des points.

L'éditeur a probablement voulu attirer l'attention de l'enfant en utilisant différentes couleurs selon les différents types d'informations. À notre avis, cette façon de procéder nuit à la compréhension, car la continuité ou la suite logique des diverses étapes risque d'être mal perçue. La présentation des règles n'est pas rigoureuse ; on a utilisé divers caractères d'imprimerie mais sans ordre suivi, ce qui donne un effet d'éparpillement.

Margré tout, les règles de jeu étant assez simples et surtout étant accompagnées de nombreux exemples et de schémas très explicites, on se familiarise vite avec le déroulement de la partie.

En ce qui concerne le calcul des points, l'auteur n'en fait pas mention à l'endos du couvercle de la boîte; il devrait au moins y souligner que les joueurs peuvent se référer à la fiche libre incluse dans la boîte. Celle-ci indique cependant clairement comment totaliser les points.

En exploitant nous-mêmes le jeu, nous avons perçu un problème que l'auteur ne prévoit pas dans les règles. En effet, à chacun des chiffres apparaissant sur les dés correspond un certain nombre de jetons "lettre".

Dans une même joute, quand un chiffre revient plusieurs fois, il peut arriver qu'il manque de jetons "lettre" correspondant à ce chiffre. Il aurait fallu prévoir une règle spécifiant que, lorsqu'il n'y a plus de jetons "lettre" correspondant au chiffre indiqué sur le dé, il faut relancer le dé.

Comparativement aux autres jeux de mots entrecroisés (par exemple, *Scrabble*) qui se veulent des dérivés du principe des mots croisés, celui-ci est différent et tout aussi intéressant. En incluant l'utilisation des carrés noirs, il respecte la forme véritable des mots croisés. Il permet ainsi de faire le cheminement inverse des habituels mots croisés à remplir.

VALEUR RÉCRÉATIVE

La cueillette des jetons s'effectue de façon originale: il faut lancer les trois dés et cueillir les jetons (lettres, carrés noirs ou jokers) d'après les chiffres ou les symboles indiqués sur ces dés.

Étant donné le caractère individuel de ce jeu de mots croisés (chaque participant joue sur sa grille; les règles de jeu ne favorisent pas les échanges entre les joueurs), l'intérêt soutenu par le joueur reste très personnel. Son jeu ne dépend pas de celui des autres: ce sont ses propres efforts qui le font progresser dans la réalisation de ses mots croisés. Seulement, deux éléments du jeu peuvent motiver le joueur. Il s'agit, premièrement, du matériel en lui-même qui permet à l'enfant de visualiser son jeu de mots croisés. Le deuxième élément motivant intervient à l'issue de la partie où le joueur totalise son nombre de points qu'il compare avec celui des autres participants.

VALEUR ÉDUCATIVE

Ce jeu de mots croisés, à l'image des jeux du même type, suscite chez l'enfant une large utilisation du bagage lexical qui dépasse le simple vocabulaire quotidien. Il permet aussi l'exercice de l'orthographe d'usage: l'enfant réfléchit à la formation de son mot, il prend le temps de bien le construire et diminue ainsi le risque d'erreur. Ce jeu sous-tend, de plus, l'utilisation du dictionnaire, ce qui est très profitable si l'enfant se donne la peine de bien le consulter.

Les occasions d'apprentissage ne sont cependant pas exploitées au maximum car le jeu n'oblige nullement les joueurs à consulter les mots formés par les autres participants. Ainsi, ils perdent l'occasion de se familiariser avec un vocabulaire différent du leur. Évidemment, rien n'empêche qu'en attendant son tour, chaque joueur puisse surveiller les réalisations des autres, étant donné qu'il a seulement trois lettres devant lui et qu'il ne peut songer immédiatement à la formation de son mot. Mais à notre avis, pour maintenir un intérêt assuré et stimuler l'apprentissage au maximum, il aurait été plus profitable de prévoir un lien entre les jeux des joueurs.

En plus de fournir des efforts pour l'agencement des lettres dans la formation d'un mot, l'enfant doit aussi choisir l'emplacement idéal pour ce mot sur sa grille de jeu. Il ne peut placer son mot au hasard, car il ne doit pas oublier que chaque nouveau mot doit être rattaché, par une lettre ou un carré noir, à un mot déjà placé sur la grille. D'ailleurs, il en est de même pour les carrés noirs: l'enfant doit les disposer aux endroits où ils lui seront le plus utiles et où il ne pourra plus juxtaposer de nouveaux mots. Il doit donc évaluer constamment la meilleure disposition possible et anticiper pour ne pas bloquer des espaces inutilement. L'enfant met ainsi à l'épreuve ses capacités d'observation et d'anticipation et son sens de l'organisation graphique.

Le comptage des points se fait individuellement, tout au long de la partie ou à la fin de la partie, en totalisant la valeur des mots horizontaux puis des mots verticaux. L'accumulation des points ne crée aucune tension entre les joueurs. Elle sous-tend plutôt un défi personnel: l'enfant doit former les mots les plus longs possibles et remplir sa grille adroitement pour totaliser un maximum de points. La comparaison des points ne se produit qu'à la fin de la partie dans le but de proclamer un gagnant. Nous ne croyons pas qu'elle amène une compétition exagérée et contraignante pour les enfants.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Il est possible de combler l'aspect trop individuel du jeu en permettant aux joueurs de prendre connaissance des mots croisés des autres joueurs. Dès que toutes les grilles sont remplies, il s'agit d'échanger sa grille contre celle d'un partenaire et d'essayer de donner les définitions de tous les mots horizontaux, puis d'échanger à nouveau pour donner les définitions de tous les mots verticaux. À notre avis, il est bien de laisser l'enfant définir des"mots croisés" dans ses propres termes en gardant toutefois la possibilité d'une vérification des mots incertains dans le dictionnaire.

Pendant le jeu, il peut être également intéressant d'échanger les grilles. Par exemple, après un premier tour de table, chaque joueur passe sa grille à son voisin de droite et le joueur qui a débuté au tour précédent continue en suivant les mêmes règles sauf qu'il complète une autre grille, celle de son voisin de gauche. Ainsi à chaque tour de table, les grilles sont échangées; cela permet à tous les joueurs de prendre connaissance de tous les mots formés et les mots croisés seront peut-être plus riches et originaux. Cependant, ce changement risque d'accroître les difficultés car chacun oriente ses mots

croisés selon une organisation différente de celle du voisin. Il ne lui sert à rien, dans une telle rotation des grilles, de prévoir en fonction des lettres et carrés noirs qu'il a en main, puisque c'est le voisin qui aura la grille au tour suivant.

Il est également possible de réorganiser les règles pour jouer à deux sur une même grille de jeu. On peut aussi ajouter des difficultés au niveau du vocabulaire en choisissant, par exemple, un centre d'intérêt.

APPRÉCIATION GLOBALE

Bien que nous ayons souligné un aspect individuel soutenu dans le *Grand jeu des mots croisés Nathan*, nous remarquons que cet aspect peut être positif, car il permet à l'enfant de fonctionner à son niveau, d'agir en fonction de ses propres références. Il n'en demeure pas moins que l'auteur aurait dû prévoir, dans ses règles, une deuxième formule de jeu: celle où chaque joueur modifie le déroulement de la partie (comme le fait *Scrabble*). Margré cet aspect quelque peu négatif, le *Grand jeu des mots croisés Nathan* est bien conçu, original et d'une valeur éducative pertinente.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

L'appréciation globale du *Grand jeu des mots croisés Nathan* est vraiment très positive. Il en est de même au niveau de sa valeur récréative: l'enfant est très enthousiasmé par ce jeu. Il peut être utilisé comme jeu individuel mais c'est comme jeu de groupe qu'il est le plus apprécié. Au début, l'intervention de l'adulte est très utile pour guider les enfants, car le jeu paraît compliqué; il convient quand même aux enfants à partir de la quatrième année du cours primaire.

Quant à sa valeur éducative, ce jeu favorise l'élargissement du vocabulaire et l'exercice de l'orthographe d'usage. Il fait grandement appel à l'observation et nécessite un maximum de réflexion de la part des joueurs. Cela confirme notre analyse. On peut même ajouter, d'après les résultats, qu'il est propice à l'expression orale, aux échanges et à l'écoute entre les joueurs.

En somme, le *Grand jeu des mots croisés Nathan* a été évalué de façon très positive pour tous ses aspects; il est doté, de plus, d'une formule originale peu commune aux jeux de vocabulaire.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
3	9-10 ans
2	10-11 ans
3	11-12 ans
Total: 8	

APPRÉCIATION GLOBALE	58.2/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	16.6/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	19.2/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	15.8/20	
INDICE TOTAL	89.8/100	
PARTICIPANTS	−	+
	%	%
1. Ce jeu amuse un enfant seul	50	50
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	—	100
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	25	75
VALEUR ÉDUCATIVE		
1. Expression orale	12	88
2. Échanges entre les enfants	25	75
3. Attentif aux propos des autres	25	75
4. Vocabulaire	—	100
5. Orthographe d'usage	—	100
6. Orthographe grammaticale	50	50
7. Construction de phrases	75	25
8. Recherche	37	63
9. Réflexion	—	100
10. Observation	12	88

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

LOTO DES PROFESSIONS (KOMBI LOTTO)

Ravensburger, éditeur.

Idée de jeu de Eva Scherbarth.

MATÉRIEL

- 6 planches illustrant les lieux de travail
- 36 cartes illustrant les professionnels
- un feuillet explicatif

UTILISATION DU MATÉRIEL

Le jeu *Loto des professions* se prête à trois exploitations différentes.

1) "Loto des professions"

Les joueurs ont chacun une planche. Le meneur montre ou nomme la profession illustrée sur une carte qu'il a pigée parmi les autres qui reposent, face cachée, sur la table. Le joueur qui croit reconnaître sur sa planche le lieu de travail correspondant à la profession, doit le décrire ou au moins le nommer. Si ces explications sont exactes, il peut apposer la carte sur sa planche, à l'endroit qui convient, sinon la carte est remise sous le paquet.

2) "Loto de mémoire"

Les joueurs ont à étudier la planche qu'ils possèdent afin de pouvoir mémoriser les six illustrations qui la composent. Le meneur mon-

trant une carte, les joueurs doivent pouvoir dire si cette carte va, par association à un lieu de travail, sur leur planche ou non.

3) "Imaginer des histoires"

Les joueurs sont placés dans une situation telle qu'ils doivent raconter des histoires à partir de six cartes tirées au hasard et posées sur leur planche. Ils peuvent également se mettre à plusieurs pour imaginer une histoire. Alors, tout est permis...! Mais les joueurs doivent être rapides car les règles mentionnent qu'il ne faut pas réfléchir trop longtemps, mais plutôt commencer immédiatement, consigne aboutissant à des histoires farfelues, fantastiques!

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

La couverture de ce jeu rend bien compte du contenu, sans être particulièrement attirante. Elle donne une idée du matériel inclus dans la boîte par quelques cartes illustrant les professionnels, et une planche montrant les professionnels et leur lieu de travail respectif. Nos quelques réticences proviennent plutôt du caractère des illustrations. Elles représentent bien les lieux de travail, mais les nombreux détails qui y figurent sont trop grossiers.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

L'auteur destine le jeu à des enfants âgés de quatre à dix ans. Ce jeu, de par la simplicité même du matériel et de par l'évolution graduelle des difficultés des règles, est susceptible d'amuser des enfants d'âges foncièrement différents.

Quant au nombre de participants, deux à six joueurs, il est tout à fait pertinent, six étant le nombre total de planches disponibles.

RÈGLES

Les règles sont exposées, dans un feuillet explicatif, d'une manière très explicite. Les diverses exploitations suggérées sont bien détaillées et bien détachées graphiquement les unes des autres. L'auteur présente ses règles à travers des énoncés simples et précis. Toutes les possibilités d'exploitation sont mentionnées, de même que les étapes successives: le début, le déroulement et la conclusion de chaque activité.

L'auteur suggère trois utilisations différentes de ce jeu: "Loto des professions","Loto de mémoire" et "Imaginer des histoires". Les deux lotos impliquent une certaine atmosphère de compétition. Le "Loto des professions" décrète vainqueur celui qui termine le premier selon les règles spécifiées. Le second loto présente une formule de gain de points, le joueur qui en accumule le plus étant le gagnant. Enfin, "Imaginer des histoires" est une exploitation qui n'engendre aucune rivalité, tous les joueurs y participant sans qu'il y ait de gagnant ou de perdant. Ces trois activités entraînent donc trois conclusions différentes, et apportent au jeu une dimension

d'originalité et de diversité susceptible d'intéresser les joueurs de façon soutenue.

D'une façon générale, les joueurs peuvent appliquer les règles du jeu sans que l'intervention de l'adulte soit indispensable. contre, l'appui de l'adulte est nécessaire pour la lecture et l'explication des dites règles. Toutes les consignes sont claires, bien développées, ce qui facilite la tâche de l'adulte. Ce dernier peut également amener les joueurs à s'exprimer plus précisément.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Ce jeu nous apparaît d'une grande valeur. Les enfants sauront vraisemblablement en tirer un vif plaisir. L'aspect éducatif est subtilement camouflé par l'entrain et l'enthousiasme qui émanent des valeurs récréatives.

Toutes les exploitations décrites demandent aux joueurs une attention constante. En ce qui concerne les jeux de loto, tous les participants sont actifs en même temps, ce qui élimine les moments de désintéressement que l'on retrouve parfois dans certains jeux présentant la formule du "chacun son tour".

La dernière exploitation, "Imaginer des histoires", fait intervenir les joueurs séparément. Cependant, elle pourra devenir très intéressante dans la mesure où tous les enfants qui racontent une histoire s'ingénieront, chacun son tour, à le faire avec humour et originalité. Ce qui est d'ailleurs inévitable, étant donné les liens farfelus qui peuvent être imaginés entre les professionnels oeuvrant dans des lieux de travail inhabituels. Par exemple, un enfant doit créer une histoire avec un capitaine de bateau aux commandes d'un avion ou un contrôleur comme chef d'orchestre. Tous les joueurs

devraient être curieux de savoir quelles seront les situations dans lesquelles se retrouveront les personnages et comment leurs partenaires parviendront à les faire agir dans des décors inattendus.

Ce jeu est donc susceptible de plaire aux enfants et de les amuser. Quelques illustrations risquent de créer des difficultés supplémentaires pour les enfants québécois tout en stimulant probablement leur imagination et leur enthousiasme. Ces difficultés pourront être dues à l'habillement des professionnels (le policier, la cantatrice, le pompier), ou encore à la rareté de la profession au Québec (le ramoneur). Il en est de même pour les planches représentant les lieux où oeuvrent ces professionnels. D'une manière générale, on peut reprocher à ces illustrations d'être mal adaptées à la réalité québécoise et, parfois, de véhiculer des préjugés sexistes (la secrétaire qui porte une tasse de café... au patron?).

VALEUR ÉDUCATIVE

Concernant la langue, ce jeu offre aux enfants une occasion de verbaliser des situations d'une manière non-dirigée, laissant ainsi libre cours à leur imagination et à leur expression. Mais reprenons chacune des exploitations présentées afin d'évaluer leur apport au niveau des valeurs éducatives du jeu.

1) "Loto des professions"

Cette activité vise à favoriser l'expression orale et à développer le vocabulaire. Bien entendu, à cela se rattache une forte dose d'attention et d'observation qui doit être exercée par les joueurs. Ils ont à mentionner d'une façon explicite et relativement précise les détails qui composent les illustrations. Pour ce faire, l'enfant

doit utiliser un vocabulaire précis, afin de relater plusieurs éléments de telle sorte que ses compagnons visualisent le lieu de travail en question. Cela pousse l'enfant à considérer et à nommer plusieurs petits détails qu'il n'aurait probablement pas remarqués s'il n'avait eu à communiquer le contenu des images à ses partenaires. Cette stimulation est sans aucun doute très fructueuse pour les enfants.

2) "Loto de mémoire"

Ce loto fait uniquement appel à l'observation et à la mémoire. Il est bien d'inclure ainsi, dans un même jeu, différentes activités favorisant le développement de plusieurs processus mentaux chez l'enfant. Celui-ci n'y trouvera qu'enrichissement, et la diversité des activités ne pourra que stimuler son goût de jouer.

3) "Imaginer des histoires"

Concernant cette dernière exploitation, on ne peut qu'être d'accord avec l'auteur lorsque celui-ci dit de son jeu qu'il "favorise la liberté d'expression". Les joueurs y vont de leur propre imagination. Ils emploient le vocabulaire qui leur convient. Ce qui leur permet de donner une certaine envergure à leurs histoires dans un langage qui leur est familier.

Cette troisième exploitation est aussi pertinente en ce qui a trait à l'élaboration cohérente des idées. Les enfants ont à associer un professionnel à un lieu de travail inusité, à trouver des liens entre ces deux éléments et finalement à les verbaliser.

De façon générale, ce jeu permet aux enfants d'élargir leur connaissance du monde adulte puisqu'ils manipulent des illustrations représentant des adultes et leur milieu de travail. Mais dans ce jeu, les enfants retrouvent certains préjugés (tel la secrétaire) dans lesquels les

adultes se complaisent. Ils y voient la détermination, selon le sexe, des fonctions professionnelles et des tâches qui en découlent. Comme pour les manuels scolaires, trop nombreux sont les jeux véhiculant ainsi des stéréotypes sociaux.

Considérons maintenant le vocabulaire utilisé dans ce jeu. Comme il est signalé dans l'analyse des valeurs récréatives, certaines images peuvent représenter des réalités inconnues des enfants. Il en est de même pour les termes qui les désignent. Cet aspect n'est cependant pas foncièrement nuisible aux valeurs récréatives et éducatives du jeu puisque, si l'enfant veut apprendre la terminologie juste de ces professions et lieux de travail, il peut consulter le feuillet explicatif qui la lui donne. Par contre, si nous excusons ainsi la question du vocabulaire, il n'en est pas de même pour les inscriptions apparaissant sur certaines illustrations des planches. Par exemple, sur la planche no 1 on retrouve, en cinquième position, l'édifice représentant un bureau de poste qui porte l'inscription "Post". Il y a, de plus, l'utilisation des mots "tank" et "circus". Il est regrettable que cette faille n'ait pas été corrigée dans la version française de ce jeu.

Les règles du jeu n'obligent pas l'enfant à acquérir et à utiliser un nouveau vocabulaire. Cependant, l'intervention de l'adulte ou une certaine motivation des joueurs à connaître le terme exact inciteront les enfants à augmenter leur bagage lexical. Outre l'emploi du mot juste pour les lieux et professions, les enfants peuvent, en étant appelés à décrire les illustrations, élargir leur vocabulaire en identifiant correctement tous les détails qui meublent les illustrations (entre autres, les instruments de travail propres à chaque profession).

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Au-delà de la modification de certaines consignes que les joueurs

(ou l'adulte) peuvent s'imposer, il est peu probable qu'il y ait d'autres exploitations à ce jeu.

Ce dernier semble en effet avoir été conçu pour que le matériel et les règles se complètent et se suffisent. Il se caractérise par la souplesse dans l'application des règles et par la libre expression.

Soulignons que l'on pourrait reprocher à ce jeu le fait que sur les cartes et sur les planches soit inscrit un numéro permettant d'associer le professionnel à son lieu de travail sans être obligé de faire un effort. Mais cela n'a pas été effectué sans utilité, c'est un bon moyen de vérification. D'ailleurs le feuillet des règles utilise ces chiffres pour présenter le nom des professions illustrées sur les cartes.

APPRÉCIATION GLOBALE

Considérant ce jeu dans son ensemble, nous ne pouvons que le recommander, malgré ses faiblesses au niveau des illustrations.

Le fait que ce jeu se déroule sans contrainte marquée par les règles est un point positif. L'enfant peut, selon ses besoins et ses goûts, orienter les consignes pour qu'elles lui conviennent. Il appartient à celui-ci (ou à l'adulte) de déterminer la qualité des échanges verbaux qu'il connaît avec les autres joueurs et de privilégier un vocabulaire en particulier.

Il est recommandé d'utiliser ce jeu pour la souplesse de ses règles et pour ses mises en situation favorisant l'expression orale.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

L'appréciation globale de *Loto des professions* est en général très moyenne, à l'exception peut-être de sa présentation matérielle. La convenance désignée, en ce qui concerne l'âge des joueurs, est respectée: les enfants âgés de six à dix ans l'ont apprécié en général. Sur le plan de la valeur récréative, le jeu intéresse et amuse l'enfant sans toutefois soulever de grands enthousiasmes.

Les éducateurs l'ont réellement apprécié comme jeu de groupe. Les avis demeurent cependant partagés quant à la nécessité de l'intervention de l'adulte: cela s'explique peut-être par une ambiguïté concernant le type d'intervention que ce dernier peut faire.

Les résultats obtenus sur le plan de la valeur éducative sont concordants avec les objectifs de l'auteur: c'est un jeu qui stimule l'expression orale, qui encourage les échanges entre les enfants et qui demande à ceux-ci d'être attentifs aux propos des autres participants. Il suscite également une bonne observation et nécessite une certaine réfl[illegible] Sur le plan des acquisitions langagières, il favorise le développement du vocabulaire.

La plupart des éducateurs ont déploré la présence du chiffre sur les cartons individuels, ce chiffre rendant l'association plus facile de telle sorte que les enfants, s'y fiant, fournissent moins d'effort pour nommer les professions; le jeu perd ainsi quelque peu de sa valeur éducative.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
4	6 ans
1	6- 7 ans
1	6- 9 ans
1	7- 8 ans
1	7- 8- 9 ans
2	8- 9 ans
3	9-10 ans
1	10-11 ans
Total: 14	

APPRÉCIATION GLOBALE	29.6/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	15.2/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	17.2/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	14.0/20	
INDICE TOTAL	76.0/100	
PARTICIPANTS	– %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	62	38
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	8	92
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	50	50
VALEUR ÉDUCATIVE		
1. Expression orale	22	78
2. Échanges entre les enfants	16	84
3. Attentif aux propos des autres	15	85
4. Vocabulaire	29	71
5. Orthographe d'usage	93	7
6. Orthographe grammaticale	100	–
7. Construction de phrases	64	36
8. Recherche	93	7
9. Réflexion	21	79
10. Observation	7	93

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

MOTS CROISÉS POUR LES PETITS

Fernand Nathan, éditeur.

MATÉRIEL

- 24 grilles illustrées
- une grille sans image pour le jeu des champions
- 144 lettres
- un livret contenant 30 problèmes de mots croisés et leurs solutions
- règles du jeu à l'endos du couvercle

UTILISATION DU MATÉRIEL

Le matériel se prête à trois types d'exploitation, gradués en difficulté.

1) "Grilles illustrées"

Le joueur doit composer des mots, horizontalement et verticalement, en reconnaissant les sujets dessinés dans la marge des grilles, en face de chaque ligne. Cette activité peut être réalisée par un seul, ou en compétition à deux, trois ou quatre joueurs sur des grilles de même difficulté (cinq, six ou sept cases). (Grilles 1 à 24)

2) "Grille sans image"

Quand il a acquis assez d'expérience pour se passer des images,

un joueur peut attaquer les problèmes de huit lettres sur la grille sans image. Il doit alors former ses mots en consultant les définitions données dans le livret, aux problèmes 25 à 30.

3) "Jeu pour les champions"

Cette exploitation de la grille de huit cases sans image est une activité d'équipe. Le premier joueur compose, n'importe où sur la grille, un premier mot horizontalement ou verticalement. Le deuxième joueur, à son tour, compose un mot en utilisant obligatoirement l'une des lettres déjà posées.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

La boîte est particulièrement attirante par ses couleurs très vives et par ses personnages enfantins.

Les cartes, incluses dans la boîte, présentent une grille illustrée pour mots croisés sur chacune des faces, dont une en couleurs variées et l'autre en bleu et blanc. Contrairement aux dessins attrayants du couvercle, ceux représentés sur les cartes de mots croisés sont sans éclat; les couleurs sont fades, la représentation banale. Ils ne sont pas non plus très représentatifs, surtout lorsqu'il s'agit d'oiseaux, de poissons, de fleurs de différentes sortes; on distingue mal les particularités de chacun.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

L'auteur suggère d'utiliser le jeu à partir de huit ans Suivant l'ordre des cartes, la difficulté des mots croisés augmente. Dans les premières cartes les mots sont plus courts, les illustrations plus simples; le jeu convient donc aux enfants de huit ans. Le maximum de difficultés se situe lorsque l'enfant joue avec la grille sans image. Il existe aussi le *Grand jeu des mots croisés Nathan*, pour les enfants à partir de dix ans (voir page 43 à 52).

RÈGLES

Les règles du jeu sont accompagnées d'exemples qui permettent d'illustrer les explications. Celles-ci sont claires et complètes pour les activités "Grilles illustrées" et "Grille sans image"; par contre, dans le "Jeu pour les champions", il serait nécessaire de préciser certaines consignes.

Le comptage des points s'effectue différemment en fonction du jeu choisi. Il aurait été plus positif d'accumuler des points plutôt que d'en soustraire, comme cela est suggéré, du total à cause de mauvaises réponses. C'est, à notre avis, peu pédagogique que d'insister sur la notion de "faute" et de faire ressortir l'erreur au lieu de stimuler les efforts.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Un jeu de mots croisés est une idée intéressante et amusante pour développer le vocabulaire. La façon dont

permet à l'enfant, en plus de fonctionner à son rythme, de garder un intérêt et un enthousiasme constants.

VALEUR ÉDUCATIVE

Avant de laisser les enfants prendre contact avec ce jeu, il serait préférable de leur expliquer ce que sont les mots croisés et comment y jouer. L'enfant de huit ans pourra, en effet, faire face à certaines difficultés lorsqu'il s'agit de former des mots verticalement ou d'associer les mots aux bons espaces.

Les diverses exploitations du matériel suivent une progression, c'est-à-dire qu'elles amènent l'enfant, par étapes, à construire graduellement ses propres mots croisés. Ce jeu est nettement orienté vers l'exploitation du vocabulaire. Il exige de plus une certaine maîtrise de l'orthographe et de quelques règles de grammaire (genre et nombre).

L'enfant peut rencontrer des difficultés, car le vocabulaire employé est quelquefois plus ou moins utilisé au Québec. De plus, la représentativité des illustrations laisse à désirer, surtout pour différencier les fleurs, les poissons, les arbres. Les illustrations gagneraient beaucoup à être un peu plus vivantes et significatives pour aider l'enfant, car au départ le principe du mot croisé est plutôt complexe; lui simplifier la tâche en utilisant un langage qu'il connaît éviterait de le décevoir. Mais il y a toujours possibilité de vérifier dans le feuillet ou encore d'utiliser les définitions qui, elles, peuvent clarifier l'illustration. C'est aussi une bonne occasion de favoriser la recherche dans le dictionnaire.

Le "Jeu pour les champions", qui consiste à former des mots croisés en équipe, demande aux joueurs d'être particulièrement atten-

tifs aux jeux de leurs partenaires, d'être très observateurs afin de pouvoir organiser les mots entre eux et de les agencer adroitement pour former des mots croisés intéressants.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Le jeu est en lui-même complet car il permet à l'enfant, en allant à son rythme, de mieux saisir le principe des mots croisés et d'arriver à en créer un.

Il pourrait être intéressant, lorsqu'on utilise la carte sans image, d'essayer d'illustrer les mots croisés en recherchant dans les revues ou catalogues, ou encore en utilisant ses propres talents en dessin pour représenter les mots à écrire dans la grille. En ajoutant à cela la possibilité de l'expérimenter auprès des plus jeunes, cette activité pourrait devenir un exercice intéressant pour les plus âgés. Cela demande, évidemment, de bien posséder la notion de mots croisés.

APPRÉCIATION GLOBALE

Mots croisés pour les petits est un jeu de vocabulaire très intéressant. Mais à cause de la difficulté de la notion de mots croisés et à cause des illustrations que nous ne jugeons pas très près de la réalité enfantine, il serait préférable que les enfants moins familiers avec ce genre de jeu commencent par *Scrabble pour juniors* (voir page 87 à 96); c'est aussi un jeu de vocabulaire, mais plus simple et qu'il conviendrait d'introduire avant le jeu de *Mots croisés pour les petits*.

Au niveau du vocabulaire employé, le jeu étant d'origine fran-

çaise, les termes sont quelquefois difficiles à identifier. L'acquisition de ces mots peut n'être que momentanée étant donné que l'enfant n'aura pas l'occasion de les utiliser.

Il est dommage que dans un jeu tel que *Mots croisés pour les petits*, où l'entraide favoriserait les divers apprentissages et les échanges, on insiste sur un comptage de points qui sépare les joueurs et nuit à ce climat d'entraide. À l'intérieur du jeu avec images, on inclut la rapidité; le premier qui a fini de remplir sa carte est gagnant, ce qui peut exciter l'enfant et ainsi détourner son attention des mots formés.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

Au niveau de l'appréciation globale de *Mots croisés pour les petits*, plusieurs répondants ont noté la présence d'un vocabulaire très peu adapté au milieu québécois, ce qui corrobore nos observations premières. Cela amène l'adulte à intervenir, quoique de façon non systématique.

Mots croisés pour les petits est très apprécié comme jeu de groupe ou comme jeu individuel. La valeur récréative de ce jeu semble un peu diminuée à cause de la difficulté qu'il y a à maintenir l'intérêt jusqu'au bout. Cet intérêt est fonction uniquement de l'attrait des joueurs pour les mots croisés.

La valeur éducative se situe au niveau des acquisitions de vocabulaire et du contrôle de l'orthographe. De plus, le jeu encourage fortement la recherche, la réflexion et l'observation. Il provoque également les échanges entre les enfants.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
2	7- 8 ans
3	8- 9 ans
2	9-10 ans
Total: 7	

APPRÉCIATION GLOBALE	32.?/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	14.2/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	17.0/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	14.8/20	
INDICE TOTAL	78.2/100	
PARTICIPANTS	− %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	29	71
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	—	100
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	43	57
VALEUR RÉCRÉATIVE		
1. Expression orale	71	29
2. Échanges entre les enfants	43	57
3. Attentif aux propos des autres	57	43
4. Vocabulaire	—	100
5. Orthographe d'usage	—	100
6. Orthographe grammaticale	57	43
7. Construction de phrases	85	15
8. Recherche	15	85
9. Réflexion	15	85
10. Observation	—	100

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

PROBE; JEU DE MOTS

Parker Brothers, éditeur.

MATÉRIEL

- 4 plateaux de mots
- 36 cartes d'activités
- un plateau pour les cartes d'activités
- un feuillet explicatif
- un bloc de papier rayé
- un feuillet de pointage

UTILISATION DU MATÉRIEL

Chaque joueur place une feuille de papier rayé dans la section plate de son plateau. Il y écrit un mot d'au plus douze lettres qu'il ne communique à aucun des autres joueurs. Si ce mot comporte moins de douze lettres, il peut essayer de tromper ses adversaires quant à sa longueur véritable en ajoutant des blancs (au plus cinq) avant ou après le mot ou les deux. Les lettres, et les blancs quand il y a lieu, sont cachés en fermant les rabats du plateau.

Puis, chaque joueur, à son tour, prend une carte d'activité et joue son coup en suivant les instructions données sur cette carte. Un coup consiste à découvrir le plus de cases possibles des mots des autres joueurs sans se tromper, en demandant à n'importe quel adversaire s'il a caché telle lettre de l'alphabet ou un blanc. Chaque question réussie rapporte au joueur la valeur inscrite à l'endos du rabat de la case alors découverte ou rapporte un pointage différent selon les règles du comptage.

Tout joueur peut, à n'importe quel moment de la partie, interrom-

pre le jeu en sa faveur s'il pense pouvoir deviner le mot d'un autre joueur, qui comporte au moins cinq cases non découvertes.

Le vainqueur est celui qui, au terme de la partie, a accumulé le plus grand nombre de points.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

L'emballage est très sérieux. Il décrit bien le contenu de la boîte en illustrant une situation type du jeu: un plateau de mots sur lequel quelques lettres d'un mot secret sont à découvert et une des cartes d'activités exigeant du joueur responsable de ce mot qu'il découvre une lettre ou un point. Mais cet emballage n'est pas particulièrement attirant pour un enfant si ce n'est par les couleurs frappantes du couvercle.

Dans la nouvelle édition du jeu *Probe*, les pièces du jeu sont de moins bonne qualité que dans l'ancienne édition. Auparavant, ce jeu se composait de cartes indiquant chaque lettre de l'alphabet. Pour former les mots cachés, on devait les apposer à l'envers et en ordre sur un support résistant. Maintenant, les supports en plastique semblent très fragiles et le joueur doit inscrire sur des feuilles prévues à cet effet (qui ne sont d'ailleurs pas très nombreuses) le mot qu'il a choisi. Les cartes d'activités, sous leur forme première, étaient plastifiées. Elles sont maintenant en carton, donc moins durables.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

Sur le feuillet explicatif, l'auteur recommande le jeu à partir de dix ans. Par contre, on remarque que l'âge minimum proposé sur le couvercle de la boîte est différent, c'est-à-dire huit ans. À notre avis, un enfant de huit ans ne pourra pas participer à ce jeu en ayant du plaisir, car il aura de la difficulté à faire les associations et à anticiper les mots cachés de ses partenaires. Dix ans nous semble être un âge adéquat.

L'auteur propose de deux à quatre joueurs, plus de participants pouvant diminuer l'intérêt du groupe. Il n'y a d'ailleurs que quatre plateaux de mots à l'intérieur de chaque boîte.

RÈGLES

Le feuillet explicatif des règles du jeu est très clair, ordonné. Il devient aisé de suivre la marche du jeu, car chaque étape est numérotée et simplifiée dans ses moindres détails. On peut néanmoins douter qu'un enfant de dix ans soit capable de déchiffrer ces règles ou d'en saisir le contenu. En ce sens, l'adulte doit intervenir au départ pour les expliquer soigneusement. Elles comprennent, en effet, beaucoup de détails concernant le comptage des points et les règles spéciales. Lorsque les participants les possèdent, ils se débrouillent facilement seuls.

Ce jeu va chercher son originalité dans l'idée de départ. Dans la plupart des jeux de mots (par exemple: *Scrabble*, *Mots croisés Nathan*), les joueurs partent de lettres données, en nombre limité, pour former leurs mots à la vue de tous; à l'inverse, dans ce jeu, chaque joueur cache un mot formé de n'importe quelles lettres (au maximum douze), ses adversaires tentant de le découvrir en le décortiquant lettre par lettre.

Même si le jeu inclut une accumulation de points, un aspect de la compétition demeure tout de même positif: un joueur dont le mot est découvert a quand même la possibilité de continuer à jouer et à gagner des points. La découverte d'un mot permet à celui qui le trouve d'ajouter des points à son compte, mais ne pénalise pas celui dont le mot est découvert. Tout le monde poursuit le jeu jusqu'à la découverte de tous les mots.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Probe crée une sorte de suspense, surtout pour l'enfant qui doit garder secret son mot et découvrir en même temps ceux des autres participants. Cela est intéressant, car l'idée de cachette provoque l'excitation et pique la curiosité. L'intérêt est maintenu, le joueur devant surveiller les lettres qu'on lui demande mais également mémoriser celles que lui et les autres joueurs réclament afin de découvrir les autres mots cachés.

VALEUR ÉDUCATIVE

Les règles du jeu soulignent qu'il n'est pas nécessaire de choisir un mot compliqué pour rendre la recherche des autres participants plus difficile. Mais on se rend compte en jouant que l'on cherche toujours des mots particulièrement compliqués. L'enfant cherchera donc des mots moins courants, peut-être plus originaux ou plus spécialisés. De par le contact avec d'autres participants et par une recherche personnelle, le jeu favorise ainsi le développement du vocabulaire. De même, pour former son mot ou deviner ceux des autres joueurs, l'enfant doit évidemment user correctement de l'orthographe d'usage.

En plus de favoriser des acquisitions langagières, ce jeu fait appel à différents processus mentaux. L'enfant doit être continuellement attentif aux jeux des autres participants; il doit mémoriser les lettres déjà demandées sans succès afin de ne pas les demander une deuxième fois et perdre inutilement son tour; il doit également surveiller toutes nouvelles lettres découvertes des autres mots en faisant des associations toujours plus pertinentes lui permettant de deviner le mot. Il doit donc sans arrêt fournir un effort de concentration pour suivre les jeux de chaque joueur. Il est évident que plus le nombre de joueurs est grand, plus la difficulté augmente. Le jeu aiguise ainsi le sens de l'observation.

Ce jeu demeure très individuel; les joueurs ne communiquent pas beaucoup verbalement. Chaque joueur doit observer le jeu des autres, mais sa démarche étant uniquement mentale, il est possible que le jeu demande un effort de concentration trop intense pour les plus jeunes, bien que, selon leur âge, les enfants choisissent des mots à leur portée. Au-delà de certaines exigences mentales, ce jeu convient à des âges fort variés, les joueurs adaptant le vocabulaire à leur niveau.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Pour faciliter le jeu, on peut formuler des devinettes ou fournir des indices pour chaque mot caché. Il est aussi possible de restreindre le vocabulaire à l'exploitation d'un thème, ou de permettre uniquement de choisir des noms, adjectifs, verbes, etc. On peut également appliquer différentes règles de grammaire; par exemple, orienter le choix du mot et son orthographe grammaticale en prédéterminant le genre ou le nombre.

APPRÉCIATION GLOBALE

Probe est particulièrement emballant car il favorise divers apprentissages, tout en conservant l'aspect récréatif, amusant d'un jeu. Il est aussi très intéressant par le fait qu'il s'adapte à n'importe quelles situations, milieux et âges, car ce sont les participants qui l'orientent selon leur intérêt et leur niveau.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

Probe est un jeu véritablement apprécié. Les résultats enregistrés aux trois premiers points de la grille confirment l'évaluation très positive obtenue par ce jeu. En ce qui concerne la valeur récréative, d'après les commentaires et les résultats, l'enthousiasme de l'enfant est continuellement soulevé, et ce, tout au long du jeu. *Probe* crée une tension rendant l'enfant constamment actif.

De façon générale, les éducateurs ont souligné la nécessité d'une intervention de la part de l'adulte lorsqu'il faut se référer au dictionnaire afin de favoriser l'emploi de termes exacts. En ce qui a trait à la valeur éducative, les résultats confirment notre analyse, c'est-à-dire que ce jeu favorise le développement du vocabulaire et le contrôle de l'orthographe d'usage. De plus, l'enfant doit fournir des efforts de réflexion et d'observation et être continuellement à l'écoute des interventions des autres participants.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
1	8- 9 ans
3	9-10 ans
3	10-11 ans
3	11-12 ans
Total: 10	

APPRÉCIATION GLOBALE	38.6/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	17.4/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	18.6/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	16.8/20	
INDICE TOTAL	91.4/100	
PARTICIPANTS	– %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	90	10
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	10	90
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	70	30
VALEUR RÉCRÉATIVE		
1. Expression orale	50	50
2. Échanges entre les enfants	40	60
3. Attentif aux propos des autres	10	90
4. Vocabulaire	–	100
5. Orthographe d'usage	–	100
6. Orthographe grammaticale	60	40
7. Construction de phrases	90	10
8. Recherche	50	50
9. Réflexion	10	90
10. Observation	–	100

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

SCRABBLE (édition française)
Selchow and Righter Co., éditeur

MATÉRIEL

- une planche de jeu
- 4 supports pour les lettres
- 100 jetons de bois sur lesquels sont imprimées les lettres ainsi que leurs valeurs de pointage
- règlements à l'endos du couvercle de la boîte.

UTILISATION DU MATÉRIEL

Chaque joueur pige sept lettres au départ. À tour de rôle, chacun forme un mot sur la planche de jeu à la façon d'un jeu de mots croisés. Le joueur repige un nombre de jetons égal à celui utilisé pour former le mot et inscrit le pointage relatif à l'emplacement des jetons et à la valeur de chaque jeton employé pour former ce mot.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

La présentation matérielle du jeu de *Scrabble* est très sobre et même sévère à cause d'un manque de couleurs et d'illustrations. Sa couverture ne livre que le titre du jeu et le nom de la maison d'é-

dition, contrairement à d'autres qui affichent, outre ces renseignements, des illustrations à l'allure gaie et enfantine.

Le matériel, inclus dans la boîte, est de grande qualité. Les lettres ainsi que leurs supports sont entièrement faits de bois, donc très résistants et durables. La planche, à l'image de la couverture, ne présente aucune illustration.

En somme, la présentation entière semble plutôt être destinée à l'adulte.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

L'auteur demeure imprécis en ce qui concerne l'âge visé par ce jeu. Peut-être cette imprécision est-elle due au fait que ce jeu a d'abord été conçu pour récréer l'adulte. Il est également possible que l'engouement de l'adulte pour ce jeu soit responsable de sa popularité auprès des jeunes. *Scrabble* convient plus aux enfants de dix ou douze ans. Il est préférable de mettre à la disposition des plus jeunes le jeu de *Scrabble pour juniors* (voir page 87 à 96) afin de s'assurer de leur familiarité avec les jeux de lettres. Ce n'est que lorsque les enfants ont acquis une meilleure connaissance de l'orthographe que ce jeu peut leur être accessible.

Quant au nombre de joueurs, l'auteur suggère de deux à quatre participants (d'ailleurs le nombre de supports est limité à quatre). convenance pertinente puisqu'un plus grand nombre de joueurs diminuerait le nombre d'interventions et causerait ainsi un intérêt moins soutenu au jeu.

RÈGLES

Les règles sont données à l'endos du couvercle de la boîte. Elles sont imprimées en très petits caractères, mais le graphisme et la présentation d'exemples en rendent la lecture relativement facile. Les explications fournies sont très explicites et ne laissent place à aucune interrogation face au déroulement du jeu. Par contre, elles s'adressent à l'adulte ou à l'adolescent exclusivement. Un enfant de dix ou douze ans parviendrait difficilement à déchiffer ces règles.

En ce qui concerne le déroulement du jeu, les règles imposent un calcul de points relativement long. Le joueur, une fois un mot formé, doit calculer la valeur des lettres incluses dans son mot, ainsi que les points qui lui sont attribués selon la place occupée par ce mot sur le tableau. L'application de ce calcul exige une compréhension totale des règles et une certaine habileté en calcul.

D'une façon générale, les règles ne sont pas diversifiées. Elles ne présentent qu'une seule exploitation possible pour les joueurs. Par contre, cette exploitation est bien développée et offre un mode de fonctionnement complet. Les règles sont donc très satisfaisantes, en ce sens. Mais, ajoutons qu'elles ne sont pas les seules responsables de la popularité du jeu. L'idée de base du jeu et le matériel concourent également à l'originalité du jeu *Scrabble*.

La conclusion du jeu, d'une part, pénalise les joueurs qui n'ont pas épuisé leurs lettres, en les obligeant à déduire de leur pointage la valeur des lettres non utilisées, et d'autre part, récompense ceux qui ont utilisé toutes leurs lettres, en leur attribuant un gain de points proportionnel à la somme des lettres non placées de tous les autres joueurs. Ce principe de récompense-punition est à la fois déplaisant et stimulant. C'est un engrenage qui pousse les joueurs à atteindre un certain niveau de performance, en profitant parfois des erreurs des autres. Cette idéologie est vieille et répandue. Elle

encourage la compétition exagérée et pénalise la difficulté ou l'échec sans tenir compte du développement, des progrès et acquisitions que font les enfants. Remarquons toutefois que ceci n'est par particulier à ce jeu, puisque la plupart des jeux encouragent la compétition entre joueurs.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Le jeu de *Scrabble* a une valeur ludique très élevée. Il procure un grand plaisir aux joueurs qui s'y adonnent, tout en présentant bien des défis.

Ce jeu de société exige des joueurs une certaine concentration qui soutient leur intérêt. Ils sont alors intéressés par le développement entier de la partie. Ils sont conscients que la contribution de chaque joueur influence le déroulement global du jeu. Il n'y a donc place à aucune routine.

VALEUR ÉDUCATIVE

Le jeu de *Scrabble* favorise grandement le développement du vocabulaire et le perfectionnement de l'orthographe d'usage des joueurs. Ceux-ci ont l'occasion d'apprendre de nouveaux mots, par le biais des mots formés par leurs partenaires, tout en vérifiant l'orthographe de ceux qu'ils composent. L'étendue du répertoire des mots nouveaux dépend de l'expérience de chaque joueur.

Plusieurs processus mentaux interviennent dans la formation des mots. Les joueurs doivent se concentrer sur les mots déjà formés avant d'y entrecroiser un autre terme. Ils ont à se soumettre aux lois des mots croisés. Cette exigence demande, outre un effort de

concentration et une certaine maîtrise du vocabulaire, un esprit d'analyse et de synthèse permettant aux joueurs d'aboutir à la formation du terme approprié selon la disposition du jeu. Enfin, une certaine aptitude à la stratégie profite aux joueurs de manière à ce qu'ils puissent utiliser le plus efficacement possible les lettres dont ils disposent.

Ce jeu stimule également la recherche. Les règles stipulent que l'usage du dictionnaire est permis pour vérifier l'orthographe ou l'emploi des mots et ce, une fois ces derniers formés. Par contre, le dictionnaire est proscrit comme moyen d'inspiration pour le joueur. Cette utilisation contrôlée favorise l'imagination en ne fournissant aucune aide aux joueurs. Il est cependant très important que les joueurs soient incités à consulter le dictionnaire, en cas de doute, afin qu'ils puissent s'assurer de l'exactitude des mots inscrits sur le tableau.

Soulignons qu'en plus de favoriser divers apprentissages en français, *Scrabble* implique certaines notions de calcul pour le comptage des points. Les joueurs doivent additionner et multiplier les valeurs des lettres, prises individuellement, ou du mot entier selon sa position sur le tableau.

Ce jeu s'avère donc d'une valeur éducative certaine.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Comme pour la majorité des jeux de lettres, *Scrabble* est complet et présente une formule très satisfaisante et enrichissante. On peut toutefois imaginer d'autres exploitations pour ce jeu, par exemple, suggérer un centre d'intérêt ralliant les mots formés autour d'un sujet commun (botanique, médecine, zoologie, etc.) ou encore limiter la formation des mots aux qualificatifs, aux verbes, etc.

APPRÉCIATION GLOBALE

Ce jeu pourra être très apprécié bien qu'il ne soit pas visuellement très attrayant et qu'il sous-tende un climat de compétition. À l'instar de plusieurs jeux de lettres qui ne reposent sur aucune illustration, *Scrabble* s'adapte automatiquement au milieu de vie et à la réalité avec lesquels les enfants sont familiers.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

Scrabble est un jeu dont l'appréciation globale a été très positive. Ce jeu, distribué à des enfants de dix à douze ans, convient très bien à des classes de cinquième et sixième années. Son apparence extérieure plutôt terne ne déprécie en rien son contenu qui est de grande qualité. En ce qui concerne la valeur récréative, les résultats sont modérés; puisque la plupart des enfants connaissent déjà ce jeu, ils sont peut-être portés à le délaisser pour connaître des jeux plus nouveaux.

Le développement du vocabulaire et le contrôle de l'orthographe d'usage sont grandement favorisés. Une bonne observation et une certaine réflexion sont indispensables pour concilier tous les éléments du jeu. *Scrabble* semble aussi être stimulant pour l'expression orale et les échanges entre les joueurs.

Bref, *Scrabble* possède des valeurs éducatives justifiées. Il se veut un jeu très sérieux tant dans sa présentation que dans son déroulement.

TABLEAU DE COMPILATION NUMERIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
2	10-11 ans
3	11-12 ans
Total: 5	

APPRÉCIATION GLOBALE	38.2/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	16.0/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	6.6/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	13.8/20	
INDICE TOTAL	74.6/100	
PARTICIPANTS	— %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	100	—
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	—	100
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	60	40
VALEUR RÉCRÉATIVE		
1. Expression orale	20	80
2. Échanges entre les enfants	40	60
3. Attentif aux propos des autres	60	40
4. Vocabulaire	—	100
5. Orthographe d'usage	—	100
6. Orthographe grammaticale	60	40
7. Construction de phrases	100	—
8. Recherche	40	60
9. Réflexion	—	100
10. Observation	20	80

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

SCRABBLE POUR JUNIORS

Selchow and Righter Co., éditeur.

MATÉRIEL

- une planche de jeu (utilisable des deux côtés et correspondant à deux possibilités de jeu)
- 100 lettres-jetons (appelées la poule)
- 36 rondelles-jeton (appelées cagnotte)
- règlements à l'endos du couvercle de la boîte

UTILISATION DU MATÉRIEL

Le même matériel se prête à deux exploitations différentes selon qu'on utilise une face ou l'autre de la planche de jeu.

1) "Face au fond bleu"

Cette exploitation convient aux enfants de six à huit ans, par son caractère d'initiation aux jeux de lettres, et de mots croisés, en particulier. En utilisant, à chaque tour, une ou deux des sept lettres dont il dispose, un joueur couvre une ou deux lettres d'un ou de deux mots apparaissant déjà sur la planche. Chaque lettre d'un mot ne peut être couverte que si la lettre qui la précède dans l'orthographe de ce mot est déjà couverte (sauf pour la première lettre d'un mot, bien entendu). Pour chaque mot qu'il complète, un joueur a droit à une rondelle. Celui qui a accumulé le plus grand nombre de rondelles au terme de la partie est déclaré vainqueur.

2) "Face au fond vert"

Celle-ci s'adresse aux enfants déjà plus familiers avec les jeux de lettres. À partir de quelques-unes ou, si possible, des sept lettres dont il dispose à chaque tour, un joueur doit former horizontalement ou verticalement un mot, qui touche ou croise un mot déjà formé par un autre joueur. Il gagne un point pour chacune des lettres du ou des mots ainsi formés. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus grand nombre de points, au terme de la partie. Cette exploitation est donc sensiblement identique au jeu de *Scrabble* pour adulte.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

Les enfants seront attirés par les dessins d'animaux qu'ils connaissent (éléphant, girafe, lapin, etc.). Ces animaux, quoique reproduits à petite échelle, ont une mine sympathique. On ne peut cependant pas dire que la couverture soit ornée de couleurs attrayantes.

Toutefois, cette couverture donne une idée de ce qu'est le jeu ainsi que du matériel contenu dans la boîte. Ce matériel, outre les jetons (rondelles et lettres), comprend une planche portant un tableau sur chacune de ses faces. Un premier tableau à fond bleu est couvert de mots accompagnés des dessins qui les représentent. Sur l'autre tableau (vert), il n'y a que des carreaux sans aucun mot d'inscrit; par contre, tout autour de ce même tableau, sont illustrés divers objets, animaux, etc. Nous remarquons que tous les mots de vocabulaire employés et illustrés sur les deux tableaux représentent des réalités matérielles

que les enfants connaissent (animaux, plantes, objets, etc.). Les lettres de carton gagneraient cependant à être plastifiées afin d'en augmenter la durabilité.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

Ce jeu est destiné aux enfants de six à dix ans. Comme il présente deux possibilités de jeux, l'une plus difficile que l'autre, il convient à des enfants d'âges différents. *Scrabble pour juniors* peut même convenir aux plus de dix ans puisque la seconde exploitation suggérée est sensiblement la même que celle présentée dans le jeu du *Scrabble* régulier (voir page 79 à 86). La différence entre ces deux jeux réside dans la qualité du matériel inclus (soit lettres de carton pour *Scrabble pour juniors*, lettres de bois pour *Scrabble* régulier) et dans le comptage des points.

Quant au nombre de participants, on attribue une convenance de deux à quatre joueurs. Il est possible qu'un enfant seul puisse manipuler ce jeu mais l'intérêt sera moindre et sa démarche moins enrichissante que s'il partageait son expérience avec un ou plusieurs autres joueurs. De même, il est réaliste de fixer à quatre le nombre maximum de joueurs. Plus de quatre joueurs risquerait en effet de rendre le jeu moins intéressant et pourrait provoquer des moments d'attente pénibles.

RÈGLES

Les règles, inscrites à l'endos du couvercle, sont subdivisées par étapes: la mise en jeu, l'objet du jeu et la méthode du jeu. De

plus, pour la deuxième exploitation, s'ajoute le comptage des points. Ces subdivisions favorisent la compréhension des règles et facilitent leur application. Les joueurs assimilent ainsi, graduellement, sans risque de confusion, la marche à suivre.

Par contre, précisons que rares sont les enfants qui pourront seuls prendre connaissance des règles. La disposition graphique de ces dernières reste cependant intéressante. Elle facilitera la tâche de l'adulte qui aura à expliquer les consignes aux jeunes joueurs.

En ce qui concerne l'originalité des règles, ce jeu jouissant d'une grande popularité, il est utile de préciser qu'il est unique en son genre. Plusieurs éditeurs profitent de cette renommée pour produire des jeux similaires, mais *Scrabble* reste la formule originale. En ce qui concerne la diversité des règles, *Scrabble pour juniors* offre deux exploitations possibles grâce à sa planche réversible portant un tableau différent sur chaque face.

Si le calcul des points est facile à faire pour les deux exploitations, la compétition qui s'installe alors entre les joueurs est à déplorer. Au lieu de donner à ces derniers l'occasion de s'entraider et de s'enrichir mutuellement par les connaissances en vocabulaire et en orthographe de chaque joueur , les règles encouragent les joueurs à lutter les uns contre les autres. Ces règles vont plus loin encore: elles stimulent les joueurs à développer des stratégies pour nuire au succès des autres. "Un joueur a le droit d'examiner les lettres de son adversaire, et en ne jouant pas une certaine fiche (lettre - jeton) il peut l'empêcher de terminer un mot.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Ce jeu devrait plaire aux enfants. À cause d'une formule intéres-

sante qui capte l'intérêt des enfants tout au long de la partie, ceux-ci sont continuellement appelés à manipuler et à agencer des lettres pour qu'elles forment ou complètent un mot. Peu importe à qui est le tour de jouer, tous ont à réfléchir et à prévoir leur intervention. À cette activité constante, qui évite un désintéressement prématuré, s'ajoute l'aspect nouveauté. En effet, aucun joueur ne peut anticiper le déroulement du jeu. Tous découvrent, à chaque partie, des agencements nouveaux entre les lettres ou les mots.

Le joueur inexpérimenté prendra plaisir à couvrir les mots du tableau qui lui est destiné. Le joueur plus avancé, lui, s'ingéniera à former des mots ou s'inspirera des illustrations qui ornent le pourtour du second tableau, pour tirer de cette activité des moments d'amusement ou de détente. Entendons par détente le fait que l'enfant puisera des instants de relaxation par opposition à des moments de contraintes et de préoccupations imposées. De plus, tous les joueurs profitent de l'attrait des illustrations qui donnent au jeu une allure invitante.

VALEUR ÉDUCATIVE

Ce jeu s'avère très à propos pour l'apprentissage du français. Il favorise grandement le développement du vocabulaire chez les enfants. Ces derniers sont mis en situation de réflexion et de recherche. Ils ont à réfléchir sur les mots qu'ils connaissent et à juger de la pertinence des mots qu'ils composent, par rapport à ceux déjà formés. Différentes étapes impliquent des aptitudes ou des connaissances assez complexes selon l'âge des joueurs:

1° <u>la recherche mentale du mot</u>, qui proviendra de l'agencement d'un nombre restreint de lettres (au maximum sept lettres sont mises à la disposition du joueur) avec une ou des lettres déjà posées sur le tableau. C'est

un processus compliqué pour l'enfant que celui de composer un mot à partir de lettres imposées (par le hasard). Il doit trier les lettres qui lui suggèrent un mot et leur trouver une place sur le tableau;

2° la connaissance de l'orthographe;

3° l'association et la perception visuelle d'un mot écrit verticalement qui s'emboîte, par une ou plusieurs lettres, à un mot (ou plusieurs) formé(s) horizontalement. Pour les jeunes joueurs, la présentation verticale d'un mot est une difficulté. C'est là toute l'initiation au principe des mots croisés;

4° une certaine connaissance des règles d'accord, des suffixes et des préfixes pour la formation de mots nouveaux. Le joueur qui saisit bien le maniement de certaines règles (singulier-pluriel, masculin-féminin, suffixe-préfixe) a un avantage sur ses partenaires. Il peut profiter d'un mot déjà formé en y rajoutant quelques lettres, marquant l'accord, pour aboutir à la formation d'un nouveau mot;

5° l'observation des mots provenant des autres joueurs. Les joueurs ont à être attentifs aux mots écrits sur le tableau. Ces mots doivent exister et être bien écrits.

Enfin, ce jeu devrait favoriser l'utilisation du dictionnaire. Les joueurs peuvent y recourir pour l'orthographe des mots composés et même chercher la signification des mots inconnus qui ont été formés.

Ce jeu possède donc des valeurs éducatives réelles. Peut-être le comptage des points est-il une entrave à l'atteinte des buts éducatifs, s'il est appliqué radicalement, et si l'on s'en tient à certaines consignes qui encouragent les joueurs à se nuire mutuellement. Mais, si les joueurs se limitent à attribuer un point (un jeton) par lettre, sans rivalité, le comptage des points devient un stimulant. Ils seront ainsi encouragés à former des mots plus longs et à en découvrir de nouveaux.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

Il est possible d'appliquer à ce jeu une exploitation par centre d'intérêt. Les joueurs reçoivent comme consigne de n'utiliser que le vocabulaire du centre d'intérêt choisi (la ferme, la nature, la mer, etc.). L'utilisation du dictionnaire et de l'encyclopédie devient alors obligatoire. Il va sans dire que cette exploitation s'adresse aux joueurs déjà bien initiés aux jeux de lettres.

On pourra aussi limiter le choix des mots aux adjectifs, aux verbes, etc.

Enfin, nous pourrions suggérer le retrait de la règle qui permet d'user de stratégies foncièrement nuisibles aux autres joueurs, d'autant plus que les enfants ont déjà certaines difficultés à accepter le succès de l'autre.

APPRÉCIATION GLOBALE

Ce jeu rejoint tous les enfants de langue française. Le vocabulaire, donné sur le premier tableau, est simple et bien adapté aux jeunes enfants. En ce qui concerne la seconde activité, les enfants formant eux-mêmes les mots, le vocabulaire leur sera par conséquent adapté. De plus, puisque les valeurs éducatives et les valeurs récréatives sont bien conciliées, ce jeu est à conseiller.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

L'appréciation globale de *Scrabble pour juniors* est très positive.

Ce jeu favorise le développement du vocabulaire et le contrôle de l'orthographe d'usage. Il encourage grandement une bonne observation, une certaine réflexion et les échanges entre les enfants. En autant que l'adulte pousse l'enfant en ce sens, il favorise la recherche.

Les répondants ont remarqué que *Scrabble pour juniors* est beaucoup apprécié des enfants de six et sept ans et qu'il favorise, chez eux, l'apprentissage de la lecture. Par contre, ils ont précisé que les enfants plus âgés délaissent rapidement la planche écrite du jeu pour utiliser la deuxième planche plus appropriée pour eux. Ils ajoutent même que la plupart des enfants préfèrent, à cette deuxième planche, *Scrabble* pour adulte qui lui est, à peu de choses près, identique.

En terminant, il est important de préciser que *Scrabble pour juniors* est avant tout un jeu de groupe et que la présence de l'adulte est nécessaire pour guider les joueurs novices.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
2	6- 7 ans
2	7- 8 ans
3	8- 9 ans
1	9-10 ans
1	11 ans
Total:9	

APPRÉCIATION GLOBALE		36.0/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS		11.8/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE		17.0/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE		14.0/20	
INDICE TOTAL		78.8/100	
PARTICIPANTS		− %	+ %
1.	Ce jeu amuse un enfant seul	100	—
2.	Ce jeu amuse plusieurs enfants	—	100
3.	Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	56	44
VALEUR RÉCRÉATIVE			
1.	Expression orale	78	22
2.	Échanges entre les enfants	23	77
3.	Attentif aux propos des autres	23	77
4.	Vocabulaire	12	88
5.	Orthographe d'usage	—	100
6.	Orthographe grammaticale	78	22
7.	Construction de phrases	100	—
8.	Recherche	45	55
9.	Réflexion	23	77
10.	Observation	—	100

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

SPILL'N SPELL

Parker Brothers, éditeur.

MATÉRIEL

- un sablier permettant de calculer le temps dont le joueur dispose pour former ses mots
- un verre pour mêler les cubes
- 15 cubes sur lesquels sont imprimées les différentes lettres de l'alphabet
- un feuillet explicatif

UTILISATION DU MATÉRIEL

Le joueur place les quinze cubes dans le verre et les verse sur la table. S'il obtient la lettre Q sans le U ou seulement des consonnes, il a le droit de recommencer. Dans les cas réguliers, il doit alors former un ou plusieurs mots, le(s) plus long(s) possible(s), en utilisant les lettres qui apparaissent sur la face supérieure des cubes. Si le joueur compose plus d'un mot, ces mots doivent se toucher ou se croiser à la façon des mots croisés. Le tout doit être réalisé à l'intérieur du laps de temps qui s'écoule au sablier.

Chaque mot formé rapporte au joueur le carré du nombre de lettres utilisées pour former ce mot. Le vainqueur est évidemment celui qui a le plus fort pointage.

RÉSULTATS DE L'ANALYSE

PRÉSENTATION MATÉRIELLE

Rien de particulier n'est à signaler du côté de l'attrait physique du jeu, si ce n'est son format compact qui facilite la manipulation. Le matériel inclus dans la boîte est très simple. On constate que les cubes, trop petits, roulent facilement sur eux-mêmes.

CONVENANCE ET NOMBRE DE JOUEURS

L'auteur ne spécifie en rien l'âge des joueurs auxquels ce jeu convient. Nous le jugeons intéressant pour l'enfant âgé d'au moins neuf ou dix ans, car, avant cet âge, l'enfant ne sera pas assez familier avec l'association des lettres et syllabes pour pouvoir reconstituer un mot à l'aide de lettres éparses.

C'est un jeu individuel ou de groupe. Le maximum de joueurs pouvant y participer dépend de l'intérêt des enfants pour ce jeu. Cependant, un trop grand nombre de participants peut diminuer l'intérêt car l'attente sera trop longue entre chaque tour de table.

RÈGLES

Les règles sont présentées sur un très petit feuillet en caractères minuscules qui rendent la lecture difficile, particulièrement pour les enfants. Donc, l'intervention de l'adulte peut être bénéfique pour

les jeunes enfants: d'abord pour l'explication des règles et ensuite, pour insister sur la qualité du vocabulaire, et ainsi augmenter la valeur éducative du jeu. Toutefois, une telle insistance sur la qualité du vocabulaire rend la tâche plus difficile pour l'enfant qui doit déjà tenir compte d'une limite de temps. La valeur récréative en est alors affectée.

La façon de calculer les points, c'est-à-dire élever au carré le nombre de lettres utilisées, ne convient pas aux jeunes enfants; certaines modifications peuvent cependant y être apportées.

VALEUR RÉCRÉATIVE

Spill'n spell a une formule originale. Il combine bien l'aspect amusement avec un certain apprentissage. On peut considérer que pour chaque individu, c'est un défi personnel face à ses propres capacités et à ses possibilités de jeu, car à chaque tour de table, le joueur se retrouve seul devant les difficultés. Il doit concentrer toutes ses énergies et son attention pour agencer habilement les lettres dans un court laps de temps. Puis, lorsque c'est le tour de ses partenaires, il peut fort bien penser aux possibilités qu'offriront les lettres du partenaire, maintenant ainsi son attention, sa concentration et son intérêt constants.

VALEUR ÉDUCATIVE

Ce jeu est une occasion pour l'enfant d'enrichir son vocabulaire, tout en contrôlant son orthographe. Il permet d'étendre le vocabulaire par la formation de mots nouveaux et par l'observation de ceux formés par les autres joueurs. Il entraîne également une certaine recherche,

selon l'intérêt, en vérifiant, à l'aide du dictionnaire, l'orthographe des mots formés. Il exige un effort de concentration et l'utilisation de différents processus d'observation, d'association et d'organisation. L'enfant doit obligatoirement faire un raisonnement logique pour combiner utilement ses lettres.

Selon le feuillet explicatif, *Spill'n spell* est un moyen d'apprendre à lire. D'après nous, il est plutôt un moyen d'enrichir son vocabulaire et de vérifier l'orthographe des mots, car pour y jouer, il faut posséder les rudiments de la lecture et de l'écriture. Il demande aussi de faire un cheminement mental assez complexe pour un enfant qui apprend à lire. Réorganiser adroitement un certain nombre de lettres mélangées nécessite certaines acquisitions préalables en lecture et en écriture.

Le calcul de points entraîne la pratique d'une notion mathématique: élever au carré le nombre de lettres utilisés. Cette façon de compter les points ne convient pas aux plus jeunes ou, à tout le moins, à ceux qui ne savent pas multiplier.

AUTRES POSSIBILITÉS D'EXPLOITATION

À cause de la simplicité du matériel, les règles de jeu sont malléables. On peut, premièrement, simplifier le calcul des points pour le rendre accessible à plus d'enfants. Ainsi, par exemple, chaque lettre utilisée vaudrait un point à la condition d'annuler la pénalité concernant les lettres non-employées.

Quant au vocabulaire, on peut imposer des restrictions:
- former des mots comprenant un certain nombre de lettres;
- former uniquement des noms, des adjectifs ou autres;
- choisir un centre d'intérêt.

Ces propositions amènent des difficultés supplémentaires qui conviennent aux enfants devenus plus familiers avec ce jeu. Les joueurs connaissant leurs difficultés peuvent eux-même adapter, modifier les règles du jeu et sûrement y trouver d'autres exploitations originales.

APPRÉCIATION GLOBALE

Nous jugeons ce jeu très intéressant parce qu'il offre des possibilités illimitées: l'apprentissage ne s'arrête jamais, le vocabulaire diffère constamment. Le matériel permet aussi à l'enfant d'adapter le jeu à son vocabulaire et de modifier les règles selon ses capacités ou encore de créer d'autres difficultés pour ainsi augmenter l'effort intellectuel. Soulignons cependant que l'aspect compétition peut affaiblir l'aspect éducatif en diminuant les possibilités de coopération et d'entraide.

RÉSULTATS DE LA CONSULTATION

L'appréciation globale moyenne obtenue par *Spill'n spell* est surtout due au fait que ce jeu étant originalement un jeu de langue anglaise, le nombre trop restreint de voyelles pour notre vocabulaire français augmente démesurément les difficultés. Ce jeu est cependant parfaitement adapté aux enfants de huit ans et plus. Il amuse et détend l'enfant, mais l'avis des répondants est partagé en ce qui concerne l'enthousiasme et l'intérêt tout au long du jeu.

Malgré les propositions des auteurs voulant faire de *Spill'n spell* un jeu à la fois individuel et de groupe, les enfants l'apprécient plus en groupe. De plus, les résultats démontrent que ce jeu favorise le

développement du vocabulaire et le contrôle de l'orthographe d'usage. Il suscite également la recherche dans le dictionnaire et demande une certaine réflexion et une bonne observation de la part des joueurs. Les échanges entre les enfants sont possibles au niveau d'une entraide pour la formation des mots.

Bref, les commentaires des répondants témoignent de la valeur de *Spill'n spell*, tout en précisant qu'une version française serait plus appropriée.

TABLEAU DE COMPILATION NUMÉRIQUE*

Nombre de répondants	Âge des joueurs
2	8- 9 ans
2	9-10 ans
2	10-11 ans
2	11-12 ans
Total: 8	

APPRÉCIATION GLOBALE	29.4/40	
CONVENANCE DU JEU PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS	19.2/20	
PRÉSENTATION MATÉRIELLE	12.0/20	
VALEUR RÉCRÉATIVE	14.4/20	
INDICE TOTAL	75.0/100	
PARTICIPANTS	− %	+ %
1. Ce jeu amuse un enfant seul	50	50
2. Ce jeu amuse plusieurs enfants	12	88
3. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte	75	25
VALEUR RÉCRÉATIVE		
1. Expression orale	62	38
2. Échanges entre les enfants	36	64
3. Attentif aux propos des autres	75	25
4. Vocabulaire	—	100
5. Orthographe d'usage	—	100
6. Orthographe grammaticale	50	50
7. Construction de phrases	87	13
8. Recherche	12	88
9. Réflexion	12	88
10. Observation	12	88

* La lecture et l'interprétation des valeurs numériques doivent tenir compte du nombre de répondants.

CONCLUSION

GRANDES LIGNES DES RÉSULTATS

De façon générale, les résultats des consultations confirment les observations dégagées dans les analyses préalables. Il aurait évidemment été intéressant de décortiquer les résultats obtenus par le biais des grilles d'observation et d'en faire ressortir des aspects particuliers tout en comparant les jeux entre eux. Mais, à cette étape, nous nous sommes limités à une évaluation globale, révélatrice des valeurs éducative et récréative des jeux sélectionnés. Il reste néanmoins que dans les analyses,on a pu relever des éléments particuliers qui n'ont pas été soulignés dans les consultations.

Afin de mieux visualiser l'ensemble des cotes d'appréciation des jeux sélectionnés, nous avons regroupé les indices totaux obtenus par les jeux, même si les échantillons sur lesquels ces indices sont basés ne sont pas équivalents.

Probe	91,4% (10)*
Grand jeu des mots croisés Nathan	89,8% (8)
Scrabble pour juniors	78,8% (9)
Mots croisés pour les petits	78,2% (7)

* Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de répondants.

Loto des professions	76,0% (14)
Spill'n Spell	75,0% (8)
Scrabble	74,6% (5)
Double Domino	71,6% (7)
Anagram	60,4% (4)

Chaque jeu, à sa manière, révèle des valeurs éducatives justifiées. *Probe* et *Grand jeu de mots croisés Nathan* ressortent particulièrement par leur cotation et cela est probablement dû à leur originalité. Par contre, c'est peut-être ambitieux de vouloir introduire *Anagram* à l'école primaire, le déroulement du jeu et son contenu étant trop complexes.

PORTÉE DE CETTE ÉTUDE

Cette étude n'est pas à proprement parler expérimentale, mais plutôt exploratoire. Aussi, elle comporte inévitablement certaines limites. Différentes variables, incontrôlées ou incontrôlables, nous forcent ici à tempérer ou à nuancer les résultats obtenus.

Premièrement, nous pouvons croire que l'appréciation d'un jeu est susceptible de varier selon que ce jeu a été utilisé à la maison ou à l'école. L'utilisation du jeu est plus "libre" à la maison: l'enfant peut disposer du jeu selon son gré et au moment où il le désire. À l'école, le jeu est plus souvent perçu comme une récompense: on joue le vendredi après-midi ou lorsqu'on a terminé un travail avant les autres élèves.

Deuxièmement, l'appréciation d'un jeu peut varier en fonction de la connaissance préalable du jeu par les enfants. D'après les commentaires, certains jeux déjà connus des enfants (*Scrabble*, par exemple) ont été délaissés, malgré leurs grandes valeurs éducatives et récréatives, au profit de jeux plus nouveaux.

Troisièmement, soulignons que l'appréciation d'un jeu peut aussi varier en fonction du milieu social où ce jeu a été utilisé. En effet, certains jeux ont été jugés inadéquats dans un milieu donné, alors qu'ils étaient très appréciés dans un autre, et ce par des enfants d'un même âge ou d'un même niveau scolaire.

Quatrièmement, l'appréciation d'un jeu est évidemment variable en fonction des répondants eux-mêmes. D'abord, ayant choisi l'adulte comme répondant à la grille d'observation, nous n'avons pu enregistrer la véritable perception des enfants à l'égard de la valeur récréative du jeu. Ensuite, la motivation de l'adulte face à cette étude ou son attitude face aux jeux éducatifs ont pu influencer les résultats. Ainsi, un répondant pouvait intensifier l'utilisation des jeux en classe ou à la maison, ou encore pouvait promouvoir davantage un jeu donné par rapport aux autres. De plus, son type d'intervention dans le déroulement du jeu, certes variable en fonction de son intérêt et de sa compréhension du jeu, pouvait introduire des variations dans les appréciations. Enfin, l'intérêt du répondant à remplir la grille d'observation et son interprétation personnelle des items et des niveaux d'appréciation (beaucoup, moyennement, un peu, pas du tout) ont pu être sources de variation.

Pour minimiser l'impact de ces variables et donner plus de précision à nos résultats, il aurait évidemment fallu élargir notre échantillon de répondants de façon à répartir au hasard les variables incontrôlables. Il aurait également été souhaitable de constituer l'échantillon de joueurs en contrôlant les autres variables de façon à pouvoir mieux interpréter les écarts possibles dans les appréciations.

Quoiqu'il en soit, cette étude nous a permis de sonder le domaine du jeu éducatif commercial. Nous avons d'abord dû énoncer des critères d'évaluation applicables à tous les jeux éducatifs en français et puis, de là, concevoir une grille d'observation fonctionnelle. À

la lumière des correspondances entre nos analyses personnelles (application des critères d'évaluation) et les consultations (réponses à la grille d'observation), nous sommes en mesure de juger ces outils utiles pour effectuer un choix critique de jeux éducatifs dans la classe de français.

La lecture des résultats obtenus nécessite évidemment quelques nuances. Malgré tout, nous croyons que la collaboration, même limitée, d'enfants, de parents et d'enseignants dans l'appréciation des valeurs éducatives et récréatives de quelques jeux, permet de guider l'éducateur intéressé dans le choix de jeux éducatifs pour sa classe.

Enfin, soulignons que bien qu'un jeu possède des valeurs éducatives et récréatives très justifiées, toute sa valeur est dépendante de l'exploitation qui en est faite. Ce qui nous amène à dire que, au-delà de l'analyse de la valeur du jeu, il aurait été intéressant d'aborder le jeu à titre de moyen d'enseignement. Quand l'utiliser? Comment le présenter aux enfants? Comment l'intégrer à la vie de la classe? Comment sensibiliser les enseignants à l'utilisation du jeu éducatif comme moyen didactique et non plus comme une récompense ou pour combler des fins de journée? Ce sont là autant de questions pratiques, fort intéressantes à développer au-delà des résultats de cette étude.

Bref, cette étude nous a permis de cerner la valeur du jeu éducatif qui, exploité adéquatement en classe, pourra assurément favoriser des apprentissages précis.

ANNEXE 1

GRILLE D'OBSERVATION

IDENTIFICATION

Nom du jeu: _____

Âge des joueurs: _____ans

Nom du répondant adulte: _____

N.B.: Remplir en présence des enfants.

	PAS DU TOUT	UN PEU	MOYENNEMENT	BEAUCOUP
A) APPRÉCIATION GLOBALE				
1. Je recommande ce jeu.	0	1	2	3
2. Ce jeu a une valeur éducative justifiée.	0	1	2	3
3. Ce jeu est adapté au milieu québécois.	0	1	2	3
B) CONVENANCE PAR RAPPORT À L'ÂGE DES JOUEURS.				
4. Ce jeu est adapté à l'âge des joueurs.	0	1	2	3
C) PARTICIPANTS				
5. Ce jeu amuse un enfant seul.	0	1	2	3
6. Ce jeu amuse plusieurs enfants.	0	1	2	3
7. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte.	0	1	2	3

	PAS DU TOUT	UN PEU	MOYENNEMENT	BEAUCOUP
D) PRÉSENTATION MATÉRIELLE				
8. La présentation matérielle est attirante (d'après l'emballage, le format, les couleurs, les pièces du jeu).	0	1	2	3
E) VALEUR RÉCRÉATIVE				
9. Ce jeu amuse et détend l'enfant.	0	1	2	3
10. Ce jeu soulève l'enthousiasme de l'enfant.	0	1	2	3
11. L'intérêt est soutenu tout au long du jeu.	0	1	2	3
F) VALEUR ÉDUCATIVE				
12. Ce jeu favorise l'expression orale.	0	1	2	3
13. Ce jeu développe les échanges entre les enfants.	0	1	2	3
14. Ce jeu demande d'être attentif aux propos des participants.	0	1	2	3
15. Ce jeu développe le vocabulaire.	0	1	2	3
16. Ce jeu contrôle l'orthographe d'usage.	0	1	2	3
17. Ce jeu corrige l'orthographe grammaticale.	0	1	2	3
18. Ce jeu corrige les constructions de phrases.	0	1	2	3
19. Ce jeu suggère la recherche (dictionnaire, encyclopédie ou autre).	0	1	2	3
20. Ce jeu nécessite une certaine réflexion de la part des joueurs.	0	1	2	3
21. Ce jeu favorise une bonne observation chez l'enfant.	0	1	2	3

G) COMMENTAIRES:

ANNEXE II

MÉTHODE D'ÉVALUATION DES RÉSULTATS

Les résultats dont il est ici question sont ceux recueillis à partir des grilles d'observation remplies par nos collaborateurs. Afin d'évaluer ces résultats, nous avons conçu un tableau regroupant en deux parties tous les items soumis à l'observation (voir, par exemple, le tableau de compilation numérique pour l'évaluation du jeu *Mots croisés pour les petits*, page 63 à 70).

La première partie de ce tableau présente une synthèse des résultats qu'on obtient en regroupant les items sous les catégories suivantes de la grille d'observation.

Catégories	Items correspondants
A) Appréciation globale	1. Je recommande ce jeu.
	2. Ce jeu a une valeur éducative justifiée.
	3. Ce jeu est adapté au milieu québécois.
B) Convenance par rapport à l'âge des joueurs.	4. Ce jeu est adapté à l'âge des joueurs.
D) Présentation matérielle.	8. La présentation matérielle est attirante.
E) Valeur récréative.	9. Ce jeu amuse et détend l'enfant.
	10. Ce jeu soulève l'enthousiasme de l'enfant.
	11. L'intérêt est soutenu tout au long du jeu.

La synthèse des résultats à ces items nous est apparue utile dans le but d'obtenir des indices d'appréciation comparables d'un jeu à un autre. Et une comparaison sur la base de cette synthèse nous a

semblé possible dans la mesure où ce sont là des items d'ordre général applicables à tous les jeux.

D'abord, chacune des catégories mentionnées ci-haut s'est vu attribuée une valeur numérique relative correspondant à l'importance que nous lui accordions, arbitrairement il va sans dire, par rapport aux autres catégories: appréciation globale, 40; convenance du jeu par rapport à l'âge des joueurs, 20; présentation matérielle, 20; valeur récréative, 20; pour une valeur totale de 100 à cette première partie du tableau.

Puis, les résultats compilés à chaque catégorie (somme des choix numériques effectués par les répondants sur la somme maximum possible de ces choix numériques) ont été reportés sur 40 ou sur 20, selon la catégorie.

Exemple: *Mots croisés pour les petits*
7 répondants

	PAS DU TOUT	UN PEU	MOYENNEMENT	BEAUCOUP	Total
A) Appréciation globale.					
1. Je recommande ce jeu.	0	1 (2)*	2	3 (5)	17
2. Ce jeu a une valeur éducative justifiée.	0	1	2 (1)	3 (6)	20
3. Ce jeu est adapté au milieu québécois.	0 (1)	1 (1)	2 (2)	3 (3)	14

Somme des choix effectués 51
Somme maximum possible 63

Résultat pondéré $\frac{51}{63} \times 40$ 32,2

Le résultat ainsi pondéré pour chaque catégorie exprime, en

* Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de répondants ayant fait ce choix.

pourcentage, un indice total d'appréciation du jeu soumis à l'observation des répondants.

Quant à la deuxième partie du tableau, elle présente isolément les résultats obtenus à chaque item des catégories restantes de la grille d'observation.

Catégories	Items correspondants
C) Participants	5. Ce jeu amuse un enfant seul.
	6. Ce jeu amuse plusieurs enfants.
	7. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte.
F) Valeur éducative	12. Ce jeu favorise l'expression orale.
	13. Ce jeu développe les échanges entre les enfants.
	14. Ce jeu demande d'être attentif aux propos des participants.
	15. Ce jeu développe le vocabulaire.
	16. Ce jeu contrôle l'orthographe d'usage.
	17. Ce jeu corrige l'orthographe grammaticale.
	18. Ce jeu corrige les constructions de phrases.
	19. Ce jeu suggère la recherche (dictionnaire, encyclopédie ou autre).
	20. Ce jeu nécessite une certaine réflexion de la part des joueurs.
	21. Ce jeu favorise une bonne observation chez les enfants.

Ces items reflètent des points particuliers qui ne s'appliquent pas nécessairement à tous les jeux. C'est pourquoi les résultats à ces

items à caractère particulier n'ont pas été synthétisés à la manière des résultats aux items à caractère plus général.

Néanmoins, pour permettre une certaine interprétation quantitative des réponses recueillies à ces items, nous avons regroupé les choix à un item sur deux pôles: le pôle négatif (pas du tout, un peu) et le pôle positif (moyennement, beaucoup). Le pourcentage des choix sous chaque pôle permet ainsi de dégager le caractère parfois unanime ou tout au moins prépondérant de l'opinion des répondants pour chaque item.

Exemple: *Mots croisés pour les petits.*
7 répondants

	Pas du tout	Un peu	Moyennement	Beaucoup
F) Valeur éducative.				
12. Ce jeu favorise l'expression orale.	(1)	(4)	(1)	(1)
	−		+	
	5/7		2/7	
	71%		29%	

BIBLIOGRAPHIE

BANDET, Jeanne et SARAZANAS, Rejane. L'enfant et les jouets. Tournai, Casterman, c1972. 155p. (Enfance-Éducation-Enseignement).

BANDET, Jeanne et ABBADIE, Madeleine. Jouer pour comprendre. Paris, Armand Colin, c1971. 143p. (Cahiers de pédagogie moderne, 51).

BILLAUT, J. et al. L'enfant à la découverte de sa langue maternelle; jeux de langage pour l'enseignement du français. Tournai, Casterman, c1976. 171p. (Enfance-Éducation-Enseignement).

BROSSARD, Gabriel et VEVER, Daniel. "Bibliographie [ouvrages traitant de jeux éducatifs]", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 58-59.

BROSSARD, Gabriel, "Exemple de simulation", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 31-34.

CARÉ, Jean-Marc. "Dramatisation et simulation", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 27-31.

CARÉ, Jean-Marc. "Jeux de rôles", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 34-35.

CHATEAU, Jean. L'enfant et le jeu. Paris, Éditions du Scarabée c1967. 202p. (Faits et doctrine pédagogiques).

DALPÉ, Christiane et al., "Qui c'est qui vient jouer?", Québec français, (mai 1977), pp. 37-40.

DEBYSER, Denise et LATENBERGER, Heide. "Le crocodile et le moulin à vent; un milliard de jeux de créativité", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 14-19.

DEBYSER, Francis. "Dramatisation, simulation, jeux de rôles; changer d'estrade...", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 24-26.

DEBYSER, Francis. "Le tarot des mille et un contes", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 20-23.

FONTIER, Geneviève et LE CUNFF, Madeleine. "Remarques sur les fonctions du jeu dans la classe de langue", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 36-46.

GUTTON, Philippe. Le jeu chez l'enfant; essai psychanalytique. Paris, Librairie Larousse, c1973. 176p. (Sciences humaines et sociales).

LAITENBERGER, H. et LAMY, A., "De certains jeux linguistiques", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 9-13.

MILLAR, Suzanna. The Psychology of Play. Baltimore, Penguin Books, c1968. 288p.

MILLAR, Suzanna. La psychologie du jeu, chez les animaux et chez les enfants. Trad. Paris, Payot, c1968. (Petite bibliothèque Payot, 189).

VEVER, Daniel, "Un inventaire de jeux", Le français dans le monde, (126, janvier 1977), pp. 23-38.

VEVER, Daniel, 'Jouer sans matériel", Le français dans le monde, (123, août-septembre 1976), pp. 47-57.

La collection **Le français à l'école primaire** a pour objectif de faire connaître des documents d'intérêt varié produits dans le cadre du P.P.M.F. primaire de l'Université de Montréal. Ces documents s'adressent à toute personne intéressée à la didactique du français, langue maternelle, tant du point de vue pratique que théorique. La collection compte trois séries.

Perfectionnement des maîtres

Cette série regroupe des textes, des mises en situation et des ateliers destinés à susciter la réflexion et à motiver un renouvellement de la pratique de l'enseignement du français. Les professeurs chargés de la formation ou du perfectionnement des maîtres de français, les conseillers pédagogiques et les maîtres de français peuvent s'y référer.

Recherches et essais

Cette série présente les résultats de recherches et d'études produites par les professeurs, agents de recherche et conseillers pédagogiques reliés au P.P.M.F. primaire de l'Université de Montréal. Fruits d'une démarche expérimentale, analytique ou exploratoire, les documents de cette série abordent des aspects divers de la langue, de son fonctionnement et de son apprentissage, sous l'angle de la linguistique, de la psychologie ou de la pédagogie.

Documentation pédagogique

Cette série propose une documentation à caractère pratique issue de travaux et d'expérimentations menés dans la classe de français ou recensée à travers la littérature sur la didactique de la langue maternelle. Regroupées par dossiers, les situations d'apprentissage et les interventions pédagogiques suggérées sont directement utiles aux maîtres de français.

Collection publiée par le Centre de diffusion du Programme de perfectionnement des maîtres de français au primaire (P.P.M.F.)
Faculté des sciences de l'éducation
Université de Montréal

Responsable du Centre de diffusion
Louise Filion
Responsable du P.P.M.F. primaire
Claude Germain